



ESCUELA DE POSGRADO

UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

**Uso de la plataforma Educaplay en las capacidades del
área de inglés en los estudiantes del 2do año de
secundaria de la I.E. “San Antonio de Jicamarca”**

Vitarte; Lima, 2015

**TESIS PARA OPTAR EL GRADO ACADÉMICO DE:
MAGÍSTER EN ADMINISTRACIÓN DE LA EDUCACIÓN**

AUTORA:

Br. Jannet Oyola Garcia

ASESOR:

Dr. Héctor Raúl Santa María Relaiza

SECCIÓN:

Educación

LÍNEA DE INVESTIGACIÓN:

Políticas Curriculares

PERÚ – 2017

Dra. Tamara Pando Ecurra

PRESIDENTE

Mgtr. Zevallos Delgado Wilfredo

SECRETARIO

Dr. Héctor Santa María Relaiza

VOCAL

Dedicatoria

A mi querida madre por creer en mí y enseñarme que a pesar de las dificultades siempre se debe tener la suficiente fe para seguir adelante. A mi padre por inculcarme valores los cuales me han ayudado a ser un mejor ser humano.

Agradecimiento

A nuestro creador, particularmente, por haberme dado la suficiente fortaleza física, espiritual y mental para cumplir mis metas, también por la oportunidad de conocer tantas personas maravillosas como mis compañeras de maestría.

A mi esposo y a mis hijos por comprender que mi deseo de superación implicaba dedicación y esfuerzo adicional, el cual en ciertas ocasiones me mantuvieron alejada de compartir actividades junto a ellos.

A mi familia, mis padres, mis hermanos, sobrinos y alumnos por ser siempre mi mejor fuente de motivación para continuar mejorando como profesional y como ser humano.

Al Dr. Santa María, quien con su rectitud y empatía pertinente nos impulso a no desmayar e ir mejorando constantemente nuestras tesis. Agradecerle el tiempo, la paciencia y la dedicación brindada a este grupo de maestristas.

Oyola Garcia, Jannet

Declaración de autenticidad

Yo, Jannet, Oyola Garcia, estudiante del Programa Maestría en administración de la Escuela de Postgrado de la Universidad César Vallejo, identificado con DNI N° 41116954 con la tesis titulada “Uso de la plataforma Educaplay en las capacidades del área de Inglés en los estudiantes del 2do año de secundaria de la I. E. “San Antonio de Jicamarca” Vitarte; Lima, 2015.

Declaro bajo juramento que:

- 1) La tesis es de mi autoría.
- 2) He respetado las normas internacionales de citas y referencias para las fuentes consultadas. Por tanto, la tesis no ha sido plagiada ni total ni parcialmente.
- 3) La tesis no ha sido autoplagiada; es decir, no ha sido publicada ni presentada anteriormente para obtener algún grado académico previo o título profesional.
- 4) Los datos presentados en los resultados son reales, no han sido falseados, ni duplicados, ni copiados y por tanto los resultados que se presenten en la tesis se constituirán en aportes a la realidad investigada.

De identificarse el fraude (datos falsos), plagio (información sin citar a autores), autoplagio (presentar como nuevo algún trabajo de investigación propio que ya ha sido publicado), piratería (uso ilegal de información ajena) o falsificación (representar falsamente las ideas de otros), asumo las consecuencias y sanciones que de mi acción se deriven, sometiéndome a la normatividad vigente de la Universidad César Vallejo.

Lugar y fecha, Ate 09 de Febrero del 2016

Firma.....

Nombres y apellidos: Jannet, Oyola Garcia

DNI: 41116954

Presentación

Señores miembros del jurado: Dando cumplimiento a las normas del Reglamento de elaboración y sustentación de la Facultad de Educación, sección Postgrado de la Universidad “Cesar Vallejo”, para elaborar la tesis de Maestría en Educación con mención en Docencia y Gestión Educativa, presentamos el trabajo de investigación con título “Uso de la plataforma Educaplay en las capacidades del área de inglés en los estudiantes del 2do año de secundaria de la I.E. “San Antonio de Jicamarca” Vitarte; Lima, 2015”.

En el presente trabajo se describe el proceso de la investigación, que tiene como objetivo; Determinar la influencia del uso de la plataforma Educaplay en las capacidades del área de inglés en los estudiantes 2do año de secundaria de la Institución Educativa “San Antonio de Jicamarca” de Vitarte; Lima, 2015, dado el diseño cuasi-experimental con todos los estudiantes del 2do de secundaria como población, de los cuales las muestras fueron elegidas bajo muestreo no probabilístico por intención del investigador para ambos grupos (control GC y Experimental GE). De igual manera se les aplicó un pre y post test a ambos grupos.

El estudio está compuesto por siete secciones, en el primero denominado introducción describe el problema de investigación, justificaciones, antecedentes, objetivos e hipótesis que dan los primeros conocimientos del tema, así como fundamenta el marco teórico, en la segunda sección presentan los componentes metodológicos, en la tercera sección presenta Los resultados, en la cuarta sección la discusión del tema, para la quinta sección se exponen las conclusiones, en la sexta sección se presentan las recomendaciones y en la última sección se adjuntan las referencias bibliográficas y demás anexos.

Señores miembros del jurado esperando que esta investigación sea evaluada y merezca su aprobación.

La Autora.

Índice

Página del Jurado	ii
Dedicatoria	iii
Agradecimiento	iv
Declaratoria de autenticidad	v
Presentación	vi
Índice	vii
Resumen	xii
Abstract	xiii
 I. INTRODUCCIÓN	 1
Antecedentes y fundamentación científica, técnica o humanística	2
 Justificación	 62
 Problema	 65
 Hipótesis	 66
 Objetivos	 66
 II. MARCO METODOLÓGICO	
2.1. Variables	72
2.2. Operacionalización de variables	73
2.3. Metodología	75
2.4. Tipo de estudio	75
2.5. Nivel de Investigación	75
2.6. Diseño	76
2.7. Población, muestra y muestreo	77

2.8. Técnicas e instrumentos de recolección de datos	78
2.9. Métodos de análisis de datos	82
2.10. Aspectos éticos	83
III. RESULTADOS	85
IV. DISCUSIÓN	98
V. CONCLUSIONES	103
VI. RECOMENDACIONES	105
VII. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS	107
APENDICES	112

Lista de tablas

Tabla 1:	Plataformas educativas de uso comercial.	22
Tabla 2:	Plataformas educativas de software libre.	24
Tabla 3:	Cuadro comparativo Plataforma Chamilo.	28
Tabla 4:	Cuadro comparativo de la Plataforma Moodle.	29
Tabla 5:	Cuadro comparativo de la plataforma Claroline.	30
Tabla 6:	Cuadro comparativo “Cambios metodológicos que originan las TIC”.	33
Tabla 7:	Diferencias entre la formación presencial y en red.	35
Tabla 8:	Cambios en la Concepción del aprendizaje promovido por las Tecnologías.	36
Tabla 9:	Guía de actividad de uso de la plataforma Educaplay.	41
Tabla 10:	Componentes y capacidades del área de inglés.	46
Tabla 11:	Operacionalización de la variable independiente “Uso de la plataforma Educaplay”.	73
Tabla 12:	Operacionalización de la variable dependiente “Capacidades del área de inglés”.	74
Tabla 13:	Estudiantes del 2do de secundaria de la I E “San Antonio de Jicamarca”.	78
Tabla 14:	Calificación y puntuación de la ficha de observación.	78
Tabla 15:	Evaluación del juicio de experto.	79
Tabla 16:	Confiabilidad de la variable independiente.	80
Tabla 17:	Confiabilidad del instrumento: Test.	82
Tabla 18:	Estadísticos descriptivos de la variable capacidades del área de inglés.	85
Tabla 19:	Niveles de la variable capacidades del área de inglés.	86
Tabla 20:	Estadísticos descriptivos de la dimensión expresión y comprensión oral.	87

Tabla 21:	Niveles de la expresión y comprensión oral.	88
Tabla 22:	Estadísticos descriptivos de la dimensión comprensión de textos.	89
Tabla 23:	Niveles de la dimensión comprensión de textos.	90
Tabla 24:	Estadísticos descriptivos de la dimensión Producción de textos	91
Tabla 25:	Niveles de la dimensión Producción de textos.	92
Tabla 26:	Prueba de normalidad.	93
Tabla 27:	Prueba de hipótesis general.	94
Tabla 28:	Prueba de hipótesis específica 1.	95
Tabla 29:	Prueba de hipótesis específica 2.	96
Tabla 30:	Prueba de hipótesis específica 3.	97

Lista de figuras

Figura 1:	Herramientas de administración de la plataforma “Chamilo”.	9
Figura 2:	Herramienta de gestión de contenidos - plataforma “Chamilo”.	10
Figura 3:	“Características básicas de las plataformas educativas”.	12
Figura 4:	Característica de la usabilidad.	13
Figura 5:	Herramientas de Interacción - plataforma Chamilo.	16
Figura 6:	Capacidades que logran desarrollarse con el uso de las plataformas educativas.	17
Figura 7:	Ventajas de las plataformas comerciales.	20
Figura 8:	Vista de la plataforma Comercial “Almagesto”.	21
Figura 9:	Ventajas de las plataformas de software libre.	25
Figura 10:	Ventana principal de Chamilo.	26
Figura 11:	Ventana principal de la plataforma Educaplay.	31
Figura 12:	Ventajas y desventajas de las plataformas educativas.	38
Figura 13:	Modelo de competencia comunicativa de Canale y Swaim (1980).	58
Figura 14:	Puntajes de la variable capacidades del área de inglés.	85
Figura 15:	Niveles de la variable capacidades del área de inglés.	86
Figura 16:	Puntajes de la dimensión expresión y comprensión oral.	87
Figura 17:	Niveles de la dimensión expresión y comprensión oral.	88
Figura 18:	Puntajes de la dimensión comprensión de textos.	89
Figura 19:	Niveles de la dimensión comprensión de textos.	90
Figura 20:	Puntajes de la dimensión Producción de textos.	91
Figura 21:	Niveles de la dimensión comprensión de textos.	92

Resumen

La presente investigación denominada: “Uso de la plataforma Educaplay en las capacidades del área de Inglés en los estudiantes del 2do año de secundaria de la Institución Educativa “San Antonio de Jicamarca” Vitarte; Lima, 2015”, se desarrolló con la finalidad de determinar la influencia del uso de la plataforma Educaplay en las capacidades del área de Inglés en los estudiantes del 2do año de secundaria en la I. E. “San Antonio de Jicamarca” Vitarte; Lima, 2015. El estudio se realizó bajo el contexto de aprovechar las nuevas tecnologías y aplicar las en la enseñanza del idioma extranjero en su dimensión más amplia y específica y por medio del análisis, se propuso investigar la influencia que tiene una estrategia tecnológica e innovadora en el desarrollo de las capacidades propias del inglés.

El presente estudio se abordó desde el enfoque cuantitativo de nivel explicativo, tuvo un diseño cuasi experimental de tipo longitudinal. Se trabajó con una población conformado por todos los estudiantes del 2do de secundaria de la I. E. “San Antonio de Jicamarca”, de los cuales 30 conformaron el grupo experimental y 30 el grupo control.

Los resultados obtenidos en la investigación mediante el T de student permite afirmar que el uso de la plataforma Educaplay influye significativamente en las capacidades del área ingles en los estudiantes de 2do año de secundaria de la Institución Educativa “San Antonio de Jicamarca” Vitarte Lima, 2015”.

ABSTRACT

The present investigation entitled: Use of Educaplay platforms in the capacities of the English area in the 2nd grade students of secondary of “San Antonio de Jicamarca” Educational Institution Vitarte; Lima, 2015, was developed under the aim to determine the influence of using “Educaplay” platforms in the English area capacities in the 2nd grade students of secondary in “San Antonio de Jicamarca” Educational Institution Vitarte; Lima, 2015”. The study was realized under the context of taking advantage of the new technologies and applying them to the English teaching as a foreign language in his widely and specific dimension and under the analysis, we proposed to investigate the influence that a technologic strategy has in the development of the capacities of the English area.

The present study was approached from the quantitative approach and explanatory level. It had a quasi-experimental design of longitudinal type. We worked with a population conformed by all the 2nd grade students of the IE “San Antonio de Jicamarca”, 30 of them were part of the Experimental group (EG) and the other 30 were part of the Control group (CG).

The investigation results obtained through the T of Student allowed us to confirm that the use of Educaplay platform has a significant influence in the capacities of the English area in the 2nd grade students of secondary of “San Antonio de Jicamarca” Educational Institution Vitarte; Lima, 2015.

Key words: Educational platform –Capacities of the English area.

I. Introducción

Introducción

A nivel mundial, el idioma inglés se constituye en una herramienta importante al estar ligado a la información actual, la tecnología, los negocios, la interculturalidad y la tan ansiada cultura de paz. En la actualidad son muchas las ventajas de aprenderlo, pero sobre todo, porque se constituye en una excelente oportunidad para insertar a los jóvenes en el mercado laboral, ofreciéndoles mejores y mayores oportunidades de éxito.

Respecto a la relevancia que ocupa el idioma Inglés Peña y Téllez (2010, p. 3) indican que “se erige como un elemento esencial para la superación constante del individuo y del progreso social”, pues este se impone en las más diversas esferas del mundo que avanza hacia la globalización, “existiendo la necesidad de que los estudiantes desarrollen significativamente sus capacidades de comunicación oral y escrita en la lengua inglesa y que lo plasmen en su actividad profesional y social”.

Teniendo en cuenta las demandas de la sociedad actual, muchos países se han preocupado por implementar programas de mejoramiento en la adquisición de la lengua inglesa. Motivo por el cual vienen incluyendo en sus programas curriculares la utilización de la tecnología con la finalidad de que los estudiantes fortalezcan sus aprendizajes y en el caso del Inglés, logren un mejor manejo del idioma. De igual manera, países latinoamericanos se están sumando en la implementación de estrategias modernas, como la utilización de plataformas educativas, en sus programas curriculares, pues conocen de las bondades que este tipo de tecnología ofrece al ámbito educativo.

Es así que los entornos virtuales ofrecen variadas oportunidades de aprendizaje para mejorar el idioma Inglés pues presentan actividades diversas que favorecen el desarrollo de las habilidades; reading, writing, listening y speaking, necesarias para aprender el idioma de manera eficiente. Además de que posibilitan al docente gestionar herramientas para graduar contenidos, y trabajar de acuerdo al nivel de los estudiantes. De esta manera las plataformas educativas permiten contrarrestar la poca exposición al idioma inglés que tienen los estudiantes en el aula. Por ello se hace necesario incorporar este tipo de tecnología a nuestra labor educativa, pues entre sus ventajas están el reforzar aquello que los estudiantes aprenden en clase. Hoy en día resulta casi imposible vivir a espaldas a este

tipo de tecnologías, mas aun siendo conocedores de que las nuevas generaciones han crecido y están creciendo con parte de ella en sus vidas. Sin embargo en nuestro país aún existen muchos docentes que desconocen de las modernas herramientas o recursos didácticos que permiten que los estudiantes aprendan de manera eficiente.

Es por ello que, debido a la importancia del tema proponemos la utilización de la plataforma Educaplay para favorecer el desarrollo de las capacidades propias del idioma inglés, más aún siendo conscientes de la necesidad de buscar nuevas alternativas frente al problema actual del bajo nivel de aprendizaje que presentan la mayoría de nuestros alumnos cuando egresan de las escuelas secundarias.

Por este motivo, el uso de la plataforma Educaplay influye significativamente en las capacidades del área de inglés, pues se constituye en una herramienta de utilidad, que motiva al estudiante y favorece el desarrollo de sus capacidades comunicativas en el idioma. Es por eso que se considera de suma importancia trabajar esta investigación, que busca determinar la influencia del uso de la plataforma Educaplay en las capacidades del área de inglés.

Antecedentes Internacionales

El presente trabajo de investigación tomó como referencia las investigaciones relacionadas al uso de las plataformas educativas virtuales aplicadas a la educación. De igual manera se han presentado antecedentes para la variable capacidades del área de inglés, consideradas ambas relevantes y valiosas.

Con referencia al uso de la tecnología y la adquisición del idioma Inglés Arias (2013), en su tesis titulada *“La adquisición de la competencia gramatical en inglés como lengua extranjera mediante el trabajo con blogging y microblogging por parte de un grupo de docentes en formación”*, tuvo como objetivo analizar el efecto que tiene el trabajo con herramientas mediadas por computador en el mejoramiento de la competencia gramatical en inglés como lengua extranjera y en el uso de las TIC con fines educativos, determinando que es posible la adquisición de una lengua extranjera por medio de herramientas tipo web 2.0 como blogging y microblogging, pues estas mejoran la motivación, promueven la innovación en el aprendizaje, además que permiten la práctica

de la lengua y de la cultura de manera más contextualizada; facilitando la construcción social del conocimiento significativo y el trabajo colaborativo, sin dejar de lado el trabajo autónomo que llega adquirir el estudiante producto de la experiencia. El estudio de investigación fue de corte experimental para el cual se utilizaron encuestas, entrevistas, blogs - microblogs, pre test y post test.

En ese mismo sentido Flores y Sánchez (2014), en su investigación denominada “*La enseñanza del idioma inglés mediada con plataforma educativa virtual en nivel secundaria*”, cuyo objetivo fue determinar la influencia de la estrategia didáctica mediada por el entorno virtual en la enseñanza del idioma inglés. Para ello utilizaron el enfoque cualitativo y se basaron en un estudio descriptivo de casos. El estudio concluyó incidiendo en que el uso de las plataformas virtuales favorece la enseñanza del idioma inglés en ese nivel, debido a que motiva al estudiante a ser autodidacta en su propio conocimiento. Además de que desarrollas las habilidades lingüísticas propios del idioma; Speaking, Reading, Writing y Listening. Además de ello, gracias a su estudio, los autores incidieron en enfatizar que las plataformas virtuales de aprendizaje son herramientas flexibles tanto para los docentes como para los estudiantes, por lo tanto son fáciles de usar, tienen una gran variedad de materiales audiovisuales y su costo es muy bajo.

Según Morales (2012), en su tesis titulada: “*El Uso de la Plataforma Moodle con los recursos de la web 2.0 y su relación con las habilidades del pensamiento crítico en el sector de Historia, Geografía y Ciencias Sociales*”, la cual tuvo como objetivo determinar la relación entre el uso de los entornos virtuales de aprendizaje Moodle, con los recursos de la web 2.0 y la adquisición de las habilidades del pensamiento crítico en estudiantes de Primer año medio de un establecimiento municipal de la comuna de Estación Central. El trabajo fue de corte cuasi experimental descriptivo y cuantitativo. Para lo cual conto con una muestra de 60 estudiantes, 30 grupo de control y 30 del grupo experimental, logrando arribar a la conclusión final de que el trabajo en plataforma Moodle influye en la adquisición de habilidades del pensamiento crítico de los estudiantes, pues luego de aplicado el programa se produjo un mejoramiento importante en el logro de habilidades de los estudiantes, quienes trabajaron condicha plataforma durante 5 meses.

Asimismo Peña y Téllez (2010) en su estudio denominado, “*La plataforma Moodle y su empleo en el desarrollo de la competencia comunicativa en idioma inglés*” tuvo como

objetivo el determinar la efectividad de la plataforma Moodle en el desarrollo de la competencia comunicativa en idioma inglés. Para ello se tomó como muestra al 50% del total de los estudiantes del primer año de todas las carreras de la Universidad de Las Tunas de Cuba, aplicando las siguientes vías de diagnóstico: Análisis de la documentación del Inglés como disciplina; Observación del participante; Encuestas a estudiantes que cursan estudios en las diferentes carreras de la Universidad; y Encuestas y entrevista a profesores que imparten el Inglés con Fines Generales para las diferentes carreras del centro. El estudio concluyó que la plataforma MOODLE contribuye a la integración de otros medios y al sistema de relaciones que se dan en el proceso de apropiación del conocimiento.

Por su parte Sanz (2010), en su trabajo *“Aspectos Regresivos en la Retención de la Competencia Comunicativa Oral en Inglés”* tuvo como objetivo determinar el nivel de logro en Competencia Comunicativa Oral tras el período de las vacaciones de verano de un grupo de alumnos de Educación Secundaria Obligatoria que han trabajado durante cuatro años consecutivos con la misma profesora. Esta investigación se realizó en un grupo-aula compuesto por 22 alumnos y alumnas de Educación Secundaria Obligatoria del colegio concertado Divino Maestro de Santiago de Compostela en la Comunidad gallega. Los sujetos de la muestra de esta investigación fueron analizados a través del empleo de test y cuestionarios. Por lo que el método utilizado fue de observación clínica de casos, cualitativa y experimental, la misma que arribó a las siguientes conclusiones: El alumnado de educación secundaria obligatoria (ESO) presenta regresión en competencia comunicativa, en expresión oral en lengua inglesa tras el período vacacional de junio-septiembre. Es decir que la exposición de los estudiantes a los periodos largos de vacaciones disminuye el nivel de logro de la competencia comunicativa, específicamente en cuanto a expresión e interacción oral. Siguiendo el sentido de la investigación de Sanz (2010) habría la necesidad de crear estrategias para que dicha regresión en los estudiantes tras los periodos vacacionales no se dé. Por lo cual es necesario realizar mayores investigaciones al respecto.

Antecedentes Nacionales

Con respecto al ámbito nacional Gonzales, K (2011), en su estudio denominado *“Efecto del trabajo cooperativo para desarrollar la capacidad comunicativa de comprensión y expresión oral en el área de inglés de los estudiantes del 4to grado de secundaria del Colegio Nacional Iquitos – 2010, logro comprobar que la aplicación del trabajo*

cooperativo incrementa el nivel de la capacidad comunicativa de comprensión y expresión oral, con lo cual determino que el trabajo cooperativo es altamente efectivo en el desarrollo de la capacidad comunicativa de comprensión y expresión oral en inglés. El tipo de investigación aplicada en dicho estudio fue cualitativa. La población estuvo constituida por 470 estudiantes de 4to grado de secundaria, la muestra por 46 estudiantes divididos en dos secciones 4to “E” y “G” la técnica que empleo fue la de observación, exámenes y encuestas.

De igual manera Luque y Ulloa (2014), *en su investigación “Percepciones de las alumnas de 6to grado de primaria de un colegio privado de Lima metropolitana sobre la producción de textos creativos literarios y funcionales con el uso de la Plataforma EDU 2.0”*, siendo el objetivo presentar el análisis de las percepciones de las alumnas de 6to grado de primaria sobre la producción de textos creativos-literarios y funcionales con el uso de la Plataforma EDU 2.0, en el curso de Comunicación. La metodología siguió un enfoque mixto e interpretativo, a nivel exploratorio a través del método estudio de casos, empleando para el recojo de información tres 4 técnicas: encuestas, focus group y análisis documental. La muestra estuvo conformada por 60 alumnas, 30 de la sección “A” y 30 de la sección “B”. El estudio logro concluir que más de la mitad de las alumnas percibieron que la plataforma y las actividades programadas aportaron en su mejora de la redacción, ayudándoles a poner en orden sus ideas y verificar lo aprendido, existiendo al inicio un proceso de adaptación en el uso de la plataforma lo cual limitó momentáneamente el adecuado uso de las herramientas.

Para Manrique (2013), en su tesis para optar el Grado Académico de Magister en Educación denominada *“Evaluación del uso de internet como recurso educativo en el rendimiento académico del área de comunicación en los estudiantes del sexto grado de primaria de la institución educativa n° 3071 - Manuel García Cerrón, Puente Piedra, Lima 2011”*, quien tuvo como objetivo el conocer la relación entre la evaluación del uso de internet como recurso educativo y su incidencia en el rendimiento académico de los estudiantes del sexto grado en el área de comunicación. El estudio fue de tipo científico, cuantitativo, multivariado, analítico, comparativo y transversal. En él se usaron las técnicas tales como cuestionario y un test para medir el rendimiento académico. La población del estudio estuvo constituida por 300 estudiantes del nivel primario y la muestra por 135

estudiantes. El estudio determinó que la evaluación del uso del internet como recurso educativo se relaciona significativamente en el rendimiento académico, existiendo además relación significativa en la frecuencia de evaluación del uso del internet como recurso educativo y el rendimiento académico del área de comunicación. Así mismo el estudio determinó que existe relación significativa entre el tiempo de exposición del uso del internet como recurso y el rendimiento académico del área de comunicación

Así mismo Pérez (2014), en su tesis: *“Influencia del Uso de la Plataforma Educaplay en el desarrollo de las capacidades de comprensión y producción de textos en el área de inglés en alumnos de 1er año de secundaria de una institución educativa particular de Lima”*, tuvo como objetivo explicar cómo influye el uso pedagógico de la plataforma “Educaplay” en el desarrollo de las capacidades de comprensión y producción de textos. Para ello la metodología que aplicó tuvo un enfoque cuantitativo, a nivel explicativo con un diseño cuasi-experimental, utilizando para el recojo de datos, los instrumentos como; lista de cotejo, pre y post test, guía de entrevista a los docentes y un cuestionario aplicado a los alumnos que trabajaron con la plataforma. Su población estuvo conformada por 90 estudiantes de las cuales se tomó una muestra probabilística de 40. El estudio investigativo concluyó con lo siguiente: El uso de la plataforma “Educaplay” en el curso de inglés fue innovadora y motivadora para los alumnos del grupo experimental, debido a que despertó su interés por la diversidad de actividades y por la facilidad de acceso a la misma, lo cual permitió que los alumnos logaran interactuar con la plataforma y reforzar su aprendizaje del idioma con mayor satisfacción.

En ese mismo sentido Vivar (2013), realizó una investigación bajo el título de *“La motivación para el aprendizaje y su relación con el rendimiento académico en el área de inglés de los estudiantes del primer grado de educación secundaria”*, en el cual su principal objetivo fue el de determinar la relación existente entre la motivación para el aprendizaje y el rendimiento académico en el área de Inglés de los estudiantes del primer grado de educación secundaria de la institución educativa “Fe y Alegría N° 49”-Piura, 2012. La población de estudio estuvo constituida por los alumnos del primer grado de educación secundaria y la docente del área de inglés. Asimismo el estudio fue de tipo descriptivo-correlacional no experimental. Logrando determinar que existe una relación positiva directa, entre ambas variables, por lo que la motivación para el aprendizaje influye

en el rendimiento académico. Encontrándose además en el estudio, que la mayoría de estudiantes no poseían niveles óptimos de motivación académica hacia el aprendizaje del Área de Inglés, ya que la mayoría de ellos coincidieron en sus respuestas de ponerse nerviosos al participar, intranquilizarse antes de la clase por las fallas que podrían tener, no querer participar por miedo a cometer errores, entre otros. Lo cual perjudica su rendimiento académico en esta área curricular.

Fundamentación científica, técnica o humanística

Plataformas educativas

Sánchez, J. (2009, p. 218) define el término de “Plataforma educativa como un amplio rango de aplicaciones informáticas instaladas en un servidor cuya función es la de facilitar al profesorado la creación, administración, gestión y distribución de cursos a través de Internet”.

En la actualidad las plataformas educativas son ampliamente utilizadas por muchas casas de estudio conocedoras de que estas herramientas sirven de apoyo al trabajo docente, permitiendo crear, administrar y gestionar contenidos. Todo ello con la finalidad de conseguir mejores aprendizajes. El uso de la tecnología en educación es una cuestión que se vislumbra inherente. Dado que esta contribuye positivamente al logro de aprendizajes. Facilitando la labor del profesorado en muchos aspectos concernientes a lo educativo, como lo mencionara Sánchez en las primeras líneas.

De igual manera al iniciar la investigación nos encontramos con diferentes términos que por un momento creímos distintos, sin embargo Sánchez, J. (2009, p. 218) menciona que existen distintas denominaciones para referirse a las plataformas de educativas, siendo las más usadas:

Plataforma de Aprendizaje.	Learning Platform (LP)
Entorno Virtual de Aprendizaje.	Virtual learning environment (VLE)
Sistemas de Gestión de Aprendizaje.	Learning Management System (LMS)
Sistema de Gestión de Cursos.	Course Management System (CMS)
Ambiente Controlado de Aprendizaje.	Managed Learning Environment (MLE)

Sistema Integrado de Aprendizaje.	Integrated learning system(ILS)
Sistema Soporte de Aprendizaje.	Learning Support System (LSS)

En ese mismo sentido Castro, Clarenc, López de Lenz, Moreno y Tosco (2013) definen a las plataformas educativas o también denominadas sistemas de gestión de aprendizaje como;

Un software instalado generalmente en un servidor web o intranet, que se emplea para crear, aprobar, administrar, almacenar, distribuir y gestionar las actividades de formación virtual, estas puede utilizarse como complemento de clases presenciales o para el aprendizaje a distancia. (p. 29)

Lo expuesto anteriormente permite inferir que el uso de las plataformas educativas se constituye en un sistema de apoyo al proceso educativo. Mediante ellas los estudiantes pueden acceder a diversos programas que contienen actividades, aplicaciones y herramientas de comunicación que facilitan sus aprendizajes porque les ofrece un medio interactivo propicio para que el alumno sea el protagonista de su aprendizaje, que este puede aprender haciendo y poniendo en práctica sus habilidades y destrezas.

Asimismo desde el punto de vista de Díaz (2009, p. 3);

Una plataforma educativa virtual, es un entorno informático en el que nos encontramos con muchas herramientas agrupadas y optimizadas para fines docentes. Su función es permitir la creación y gestión de cursos completos para internet sin que sean necesarios conocimientos profundos de programación.

Para Fernández y Cesteros (2009, p. 5) las plataformas posibilitan cinco funciones:

- a) Administración; Estas herramientas deben facilitar, en primer lugar, las operaciones de gestión de usuarios: como altas, modificaciones, borrado, gestión de la lista de clase, la definición de roles y el control y seguimiento del acceso de los usuarios al EA o a sus diferentes partes. En segundo lugar, la gestión de los EA: creación, modificación, visibilidad y eliminación del EA o de sus partes.

Los autores refieren como EA al espacio de enseñanza y aprendizaje, que es “el lugar donde se realiza el conjunto de procesos de enseñanza y aprendizaje dirigidos a la

adquisición de una o varias competencias” Fernández y Cesteros (2009, p. 5). En tal sentido los EA deben proveer de herramientas que faciliten la administración de las plataformas.

Administración



Figura 1. Herramientas de administración de la plataforma “Chamilo”

La figura 1 muestra las herramientas que facilitan la administración del curso, que generalmente es manejado por el docente o tutor.

- b) Comunicación; permiten la interacción entre profesores y alumnos. Puede ser asíncrona con el correo electrónico, los foros, el calendario y los avisos; o síncrona, con las charlas (chats) o la pizarra electrónica. Estas herramientas permiten todos los sentidos de interacción: del profesor hacia alumnos, de los alumnos hacia profesor, de alumno con alumnos, alumnos entre sí, o todos con todos. Fernández y Cesteros (2009, p. 5)

La función de comunicación es considerada básica en toda plataforma, pues permite que se dé la interacción entre los usuarios. Para ello establece una red social entre todos los participantes en el proceso formativo, posibilitando que se lleven a cabo los aprendizajes.

- c) Gestión de contenidos. Para la gestión de contenidos los LMS disponen de un sistema de almacenamiento y gestión de archivos que permite realizar operaciones básicas sobre ellos, como visualizarlos, organizarlos en carpetas (directorios) y subcarpetas, copiar, pegar, eliminar, comprimir, descargar o cargar archivos en el EA Fernández y Cesteros (2009, p. 5)

Esta función de los LMS (Learning Managment System) o Sistemas de Gestión de Aprendizaje, como también se les conoce a las plataformas educativas, permite entre otras cosas la gestión de todo aquello que contendrá nuestra plataforma, si quisiéramos colgar ejercicios, material de consulta para el estudiante o algún test interactivo, mediante esta función podremos hacerlo.

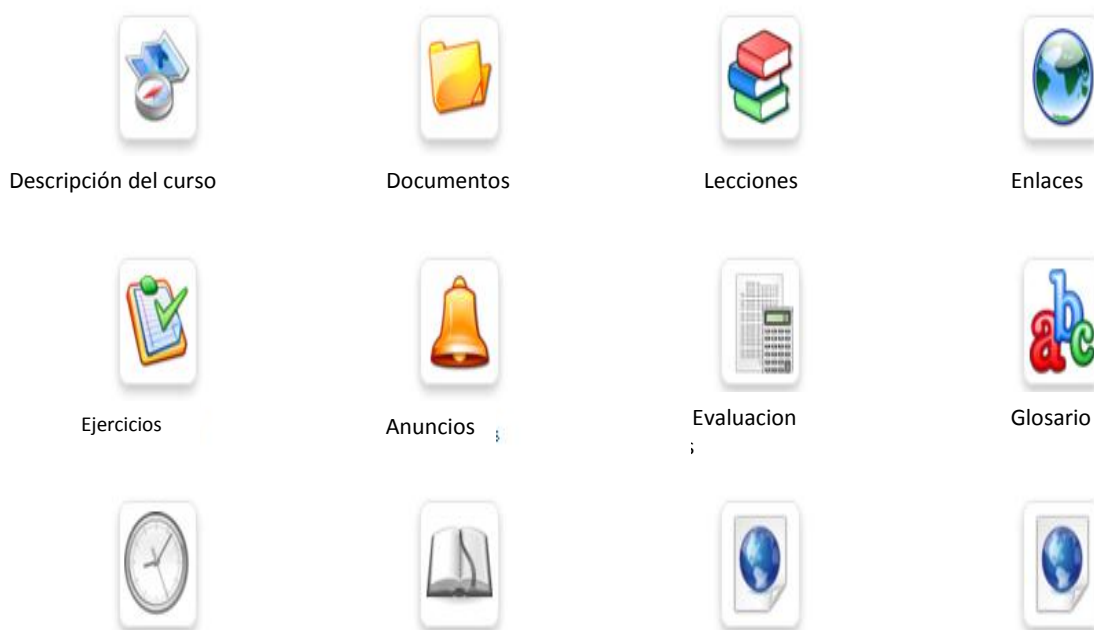


Figura 2. Herramienta de gestión de contenidos - plataforma “Chamilo”

La figura 2 muestra las herramientas que permiten gestionar los contenidos de la plataforma, en muchos casos estas permiten personalizar los cursos que los docentes brindaran a los estudiantes.

- d) Gestión de grupos. Estas herramientas permiten realizar las operaciones de alta, modificación o borrado de grupos de alumnos y la creación de “escenarios virtuales” para el trabajo cooperativo de los miembros de un grupo. Estos escenarios de grupo incluyen directorios o “carpetas” para el intercambio de archivos, herramientas para la publicación de los contenidos, y foros o chats privados para los miembros de cada grupo. Fernández y Cesteros (2009, p. 5)

La gestión de grupos permite administrar los grupos ofreciéndoles la oportunidad de realizar trabajos de manera cooperativa. A los docentes les permite organizar sus grupos de acuerdo a las aulas, para así dosificar las actividades que les asignara a cada grupo.

- e) Evaluación. Las herramientas para la evaluación permiten la creación, edición y realización de ciertos tipos de test, anónimos o nominales, de trabajos, la autocorrección o la corrección (con realimentación), la calificación y publicación de calificaciones y la visualización de información estadística sobre los resultados y, también, el progreso de cada alumno. Fernández y Cesteros (2009, p. 5)

Para mejores aprendizajes la evaluación debe ser permanente, y en ese sentido las plataformas de aprendizaje posibilitan la evaluación constante de los participantes, gracias a esta los estudiantes aprenden mediante evaluaciones, porque después de realizar actividades propuestas por los maestros, los estudiantes pueden acceder al feedback o retroalimentación que les señalara sus aciertos y errores, fortaleciendo así sus aprendizajes.

De otro lado Díaz (2009 p, 1) advierte sobre las funciones de las plataformas educativas lo siguiente;

Aunque pueda parecer aparentemente que estas herramientas por si solas pueden modernizar el proceso de enseñanza es una ilusión engañosa. Será la planificación del profesor la que servirá para buscar los objetivos deseados, y los mismos modelos que se utilizan en el aula (clase magistral, trabajo en grupos, aprendizaje colaborativo, etc....) se pueden implementar a través de estas herramientas.

Hay que tener claro que la simple utilización de las plataformas educativas no se constituye en una panacea, sino que será necesario una adecuada mediación de parte del docente quién seguirá siendo el responsable de planificar, investigar y poner en marcha mecanismos que permitan reforzar los aprendizajes, aprovechando la interactividad, la conectividad y las herramientas que ofrecen las plataformas educativas en general.

Respecto a la adecuada selección de una determinada plataforma virtual, López (2012, p. 82) expone que se debe tener en cuenta ciertas características básicas relacionadas con la funcionalidad de sus herramientas, para que estas sean compatibles con nuestros propósitos educativos.

Características básicas de las plataformas educativas

Según López (2012, p. 82) las características básicas de las plataformas educativas son:

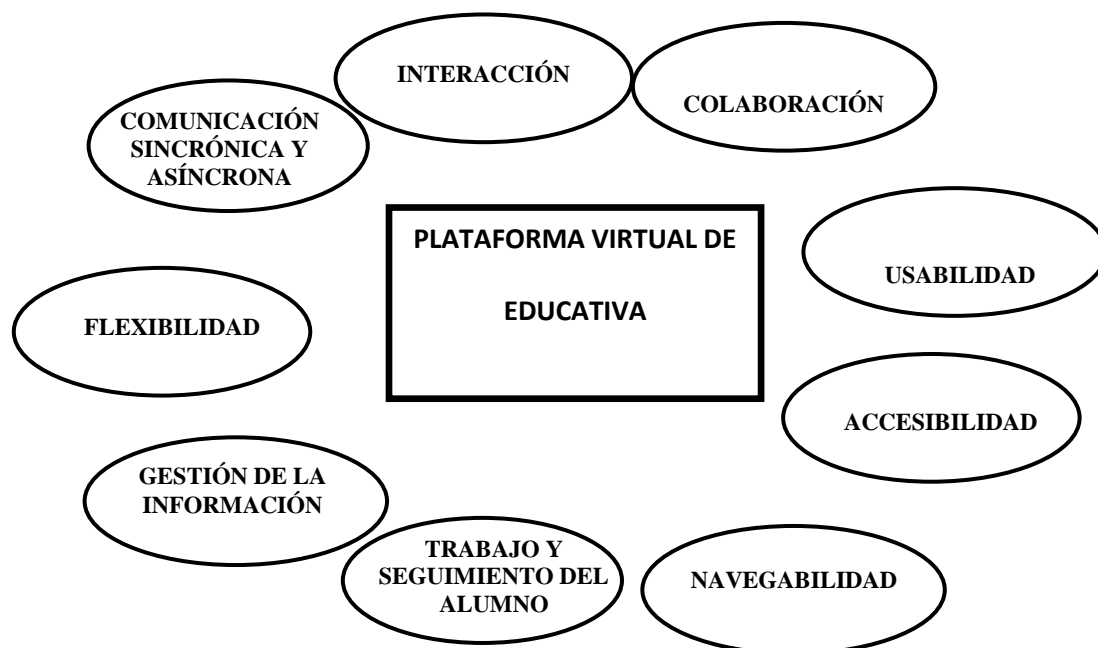


Figura 3. “Características básicas de las plataformas educativas”

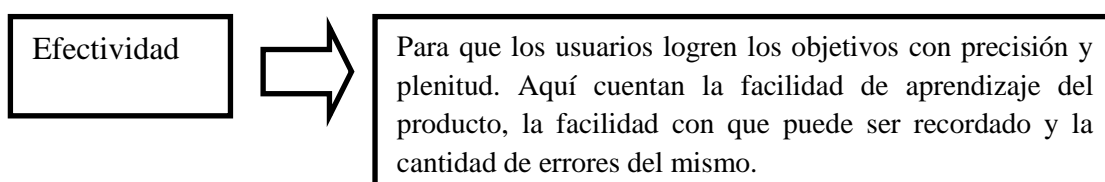
Fuente: Adaptado de López (2012, p. 82) “Redes para la socialización: una experiencia en enseñanza secundaria”.

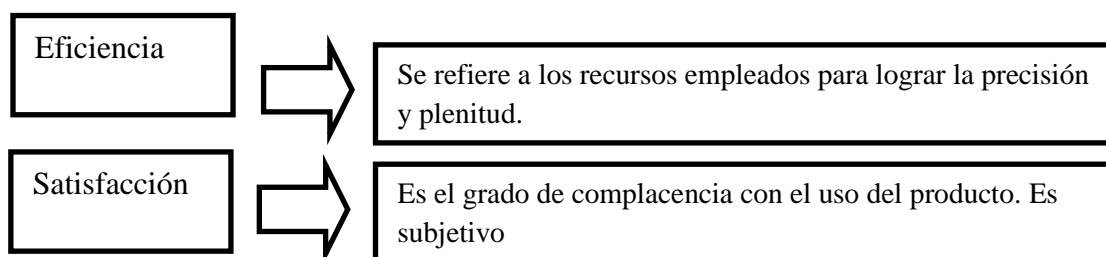
La figura 3 permite organizar de manera visual las características básicas de toda plataforma educativa. Las cuales se detallan a continuación.

- 1. Usabilidad;** para Castro et al., (2013. p, 39). “Se refiere a la rapidez y facilidad con que las personas realizan tareas propias mediante el uso de un producto, y se logran objetivos específicos”

La usabilidad es una característica general de las plataformas, gracias a esta los docentes pueden rápidamente realizar, modificar y distribuir contenido educativo para llevar a cabo sus clases online. En el caso de los estudiantes, la usabilidad les permite aprender en un entorno de aprendizaje dinámico y atractivo.

De acuerdo a Castro et al., (2013. p, 39) la usabilidad posee ciertas características propias, las cuales son: efectividad, eficiencia y satisfacción de los usuarios.





*Figura 4.*Característica de la usabilidad

Fuente: Adaptado de Castro et al., (2013. p, 39).

La figura 4 muestra las características de la usabilidad. Cabe resaltar que los usuarios son quienes determinan el grado de usabilidad de las plataformas y si esta satisface o no sus necesidades de enseñanza aprendizaje (docentes o estudiantes). De cualquier modo lo verdaderamente importante en una plataforma no reside tanto en las posibilidades que tenga sino del uso eficiente que haga de ellas y a su vez la funcionalidad que estas ofrezcan.

2. Accesibilidad; Al respecto López, (2012, p. 82) menciona;

Acceder a la información en igualdad de condiciones es un derecho del usuario y no un privilegio y por ello, cuando hablamos de diseño accesible de contenidos educativos nos referimos a que un alumno con cualquier tipo de discapacidad pueda utilizar el mismo programa que su compañero sin discapacidad, compartiendo un ordenador y logrando los objetivos por los que se diseñó la actividad.

Por lo que podemos mencionar que la accesibilidad es una característica que permite reducir las barreras de acceso a la información, permitiendo que las personas con habilidades diferentes puedan acceder a la información online al igual que cualquier otro usuario con acceso a internet pueda hacer uso de ellas, sin limitación de algún tipo.

3. Navegabilidad; para López, (2012, p. 82) esta característica “Hace referencia a la facilidad de uso de la herramienta, la capacidad del software de ser comprendido, aprendido y usado”.

Esta característica de la plataforma se refiere también al diseño del software que posibilita que el usuario se oriente cuando navega por la plataforma. Por lo general las plataformas educativas son fáciles de utilizar, por ello la navegabilidad es una de sus principales características.

4. Trabajo y seguimiento del alumno; Se refiere al cumplimiento de actividades en línea. El seguimiento que la herramienta permite realizar del alumno está relacionado con el carácter flexible de la plataforma, ya que este seguimiento se configurará de una forma u otra en función de que ésta permita o no trabajar con el alumno de forma personalizada. López, (2012, p. 91)

En ese mismo sentido Salinas y De Benito (2007) citado por López, (2012, p. 91); afirman que;

Una de las particularidades de los entornos para la distribución de cursos en la red es la disposición de herramientas destinadas a la evaluación y autoevaluación del aprendizaje. Esta evaluación viene desde dos niveles distintos: por una parte, el entorno ofrece al profesor datos cuantitativos sobre el uso que el alumno hace del entorno (número de accesos, fecha del primer y último acceso, porcentaje de páginas consultadas, mensajes leídos, mensajes enviados, etc.); por otro lado, incluye herramientas para la creación de ejercicios de evaluación y autoevaluación.

Sánchez J. (2009, p. 218-219) respecto a las Herramientas de seguimiento y evaluación, manifiesta que estas son, tales como cuestionarios editables por el profesorado para evaluación del alumnado y de autoevaluación para los mismos, tareas, reportes de la actividad de cada alumno o alumna, planillas de calificación, entre otros.

Siendo uno de los aspectos más importantes a tener en cuenta porque permite valorar el esfuerzo, progreso del estudiante, quién podrá trabajar a su ritmo. Esta característica se encuentra relacionada con la flexibilidad del entorno virtual, el cual mediará o no para que el estudiante pueda trabajar de forma personalizada.

5. Gestión de la información de contenidos; Se constituye en la página web del curso, aquello que va a permitir al profesorado poner a disposición del alumnado

información en forma de archivos organizados de manera jerarquizada a través de carpetas y/o directorios.

Sánchez J. (2009, p. 218-219) respecto a esta característica menciona que la plataforma “Debe disponer de diversas formas de presentar contenidos e información: enlaces a archivos, a páginas Web, calendarios, etiquetas con diversos elementos (texto, imágenes estáticas y en movimiento), glosarios, entre otros”. Lo cual significa que las plataformas deben proveer un espacio para que el profesor ponga a disposición del alumnado la información en forma de archivos que pueden tener distintos formatos y que puedan organizarse de forma jerarquizada (a través de carpetas y/o directorios).

En general la gestión de contenidos que ofrecen las plataformas se hace muy fácil dado que ofrecen libertad de adaptar el entorno para el logro de objetivos del docente. Es importante saber que introducir las plataformas en la educación no es cuestión de replicar las mismas actividades que se desarrollan en el aula, sino de insertar estrategias novedosas que ayuden al estudiante a mejorar su aprendizaje.

Desde el punto de vista de un docente, una de las funciones más resaltantes de las plataformas educativas, es la de facilitar la creación de actividades educativas a través de la red, no siendo necesarios para ello conocimientos profundos de programación porque el manejo de las herramientas se da de manera intuitiva y en otros casos mediante el uso de tutoriales disponibles en la web.

6. Interacción; Según la RAE (2012) se refiere al “Hecho de relacionarse personas o cosas de forma recíproca”. Igualmente, López (2012, p. 86) manifiesta que esta cualidad se refiere a las relaciones sociales que se dan entre las personas, las cuales son promovidas por la plataforma educativa. “Cuando se trata de situaciones educativas, la interacción que se produce entre los sujetos a través de la herramienta es fundamental, pues permite el establecimiento de las relaciones sociales necesarias para que se produzca el aprendizaje”.

En ese mismo sentido Bedoya (2007) citado por Castro et al., (2013, p. 37) define la interactividad como “la capacidad del receptor para controlar un mensaje no-lineal hasta

el grado establecido por el emisor, dentro de los límites del medio de comunicación asincrónico”. Asimismo, Seré (2009) citado por López (2012, p. 86) afirma que “las interacciones sociales, en el marco de un proceso de aprendizaje, desempeñan un papel fundamental, constituyendo el entramado de todos los discursos sociales y, muy especialmente, del discurso de transmisión de los conocimientos, ya que estas interacciones son la base de todo el aprendizaje”

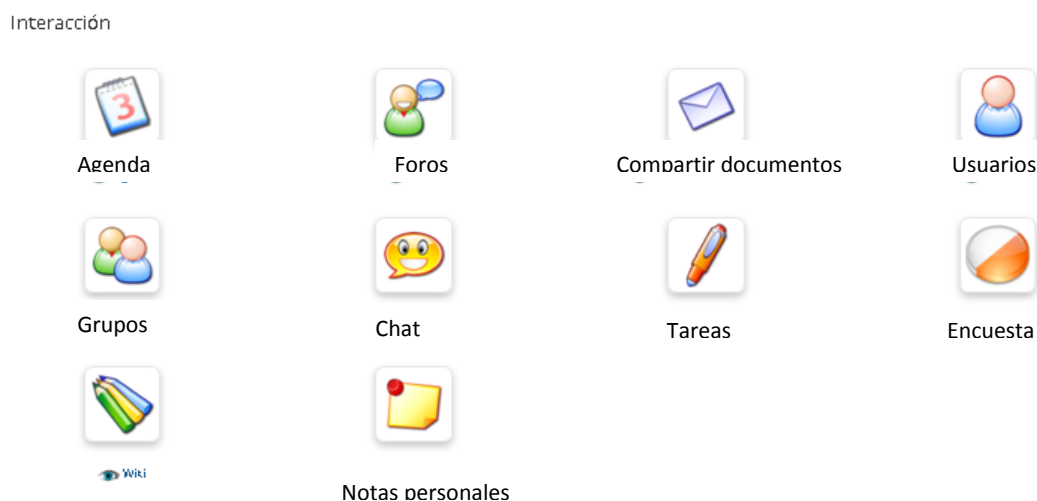


Figura 5. Herramientas de Interacción - plataforma Chamilo

En la figura 5 se muestran a las herramientas para la interacción de la plataforma Chamilo, sin embargo la mayoría de plataformas contienen las mismas herramientas en distintas modalidades. Considerando las definiciones previamente expuestas, vemos que las plataformas de aprendizaje posibilitan la interacción entre docentes y estudiantes y entre estudiantes, dando lugar a las buenas relaciones sociales, puesto que ofrecen gran diversidad de materiales y recursos que lo hacen posible. Cabe resaltar que todo aprendizaje eficiente se halla cimentado en las buenas relaciones sociales ya sea esta entre compañeros de aula o la relación que estos tengan con sus docentes.

7. Colaboración; este aspecto tiene que ver con el aprendizaje colaborativo que se da mediante el uso de la plataforma educativa, la cual permite la interacción entre docente y estudiantes, además de entre pares. Una de las herramientas que posibilita esta interacción son el correo electrónico, la conferencia electrónica o el chat. López (2012, p. 89)

8. Comunicación sincrónica y asíncrona; Una de las ventajas más resaltantes respecto al uso de las plataformas educativas, es que estas favorecen enormemente

la comunicación e interacción entre docentes y alumnos. Por ello según Fernández (2014, p. 263) las plataformas educativas traen consigo el desarrollo de capacidades digitales propias, como las que se muestran en la figura.

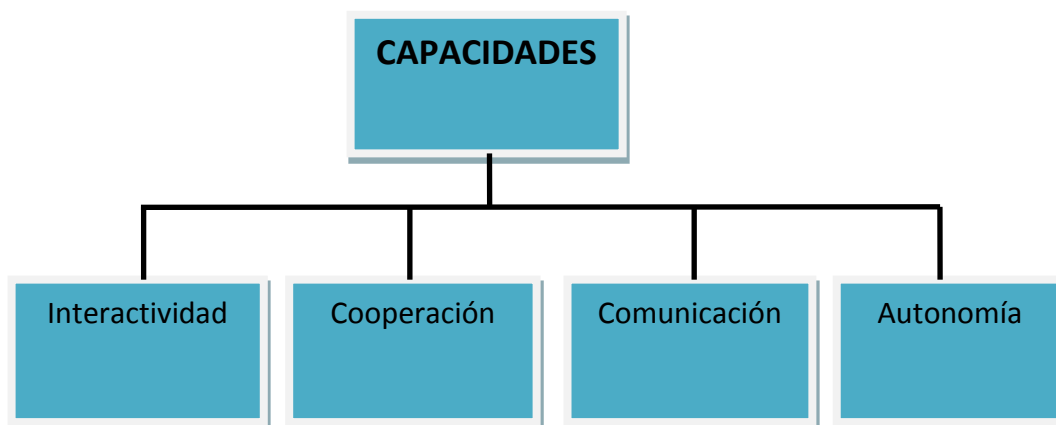


Figura 6. Capacidades que se logran con el uso de la plataforma educativa.
Adaptado de Fernández (2014, p. 263) “Características del aula virtual”.

La Figura 6 permite visualizar las capacidades que se logran desarrollar en los estudiantes con la utilización de las plataformas virtuales según Fernández (2014, p. 263), quien expone que el estudiante desarrollara la interactividad, la autonomía, la comunicación y la cooperación.

La participación en los foros, chat, correo o mensajería, dan paso a la llamada Comunicación Virtual, aspecto fundamental que debe ser promovido por los entornos educativos virtuales. Para lograr su objetivo deben poseer herramientas que estimulen la comunicación sincrónica y asíncrona, eliminando de esta manera las posibles barreras espacio-temporales y posibilitando el aprendizaje desde cualquier lugar y en cualquier momento.

En este sentido las principales herramientas que se encuentran en las plataformas educativas virtuales que facilitan la comunicación son;

Chat. Por su naturaleza sincrónica, aporta fluidez y espontaneidad al contacto entre el profesor y los alumnos y entre los propios alumnos.

Foro. Herramienta adecuada para resolver dudas, compartir contenidos y plantear reflexiones de interés. López y Matesanz (2009) los definen como un “lugar de

cohesión de la comunidad de aprendizaje, lugar de intercambio, de libertad de palabra, de expresión y resolución de conflictos”

Correo electrónico. La ventaja que aporta es que los mensajes quedan registrados cronológicamente o temáticamente, por lo que profesores y alumnos cuentan con una base de datos en la que pueden consultar toda su comunicación escrita.

La finalidad las herramientas de comunicación y colaboración síncronas y asíncronas es que los participantes puedan comunicarse, realizar actividades formativas en común. Estas actividades generalmente son: foros de debate e intercambio de información, salas de Chat, mensajería interna del curso con posibilidad de enviar mensajes individuales y/o grupales, wikis, diarios, formación de grupos de trabajo dentro del grupo o clase.

9. Flexibilidad; Acerca de esta característica Castro et al., (2012, p. 38) expone que la flexibilidad “es una condición que posee algo material o inmaterial, referida a poder sufrir adaptaciones a los cambios, a ser maleable”. Para ilustrar lo anterior, podemos agregar que la flexibilidad se da en un cuerpo cuando este es capaz de moverse con facilidad y adoptar posturas diversas sin demasiado esfuerzo.

Según López (2012, p. 79) “Cuando un LMS ofrece flexibilidad, la plataforma no se mantiene rígida a los planes de estudio, sino que puede adaptarse tanto a la pedagogía como a los contenidos adoptados por una organización”. Es decir que la plataforma virtual debe poseer la cualidad de adaptarse a las necesidades de aprendizaje de los estudiantes y/o grupos de estudio. Para ello el docente debe conocer sobre el uso de las herramientas que ofrecen las plataformas, para así seleccionar aquella que pueda ser adecuada al tipo de aprendizaje que se quiere propiciar. Asimismo la flexibilidad permite que el trabajo virtual se adapte a los horarios disponibles de los estudiantes y tutores.

Tipos de plataformas educativas

Resulta importante conocer que existen tres tipos de plataformas educativas, cada una con características y herramientas propias. De acuerdo a Sánchez, J. (2009, p. 220-226) tenemos; las plataformas de uso comercial, las plataformas de software libre y las plataformas de desarrollo propio. A continuación definimos cada una de ellas pues resulta

fundamental conocer estas denominaciones para comprender el presente trabajo de investigación que apostó por utilizar la plataforma de software libre “Educaplay” cuyas características ofrecemos más adelante.

Plataformas comerciales

El su uso de este tipo de plataforma requiere de un abono de suscripción a la empresa que distribuye el sistema, con ello se hace factible el derecho de uso de la licencia. Las plataformas comerciales poseen diversas funcionalidades que pueden incrementarse de acuerdo a las necesidades educativas o el presupuesto con que cuente el cliente.

Sánchez, J. (2009, p. 220) expone lo siguientes en cuanto a las ventajas de las plataformas comerciales:

Suelen ser fáciles de instalar y estar bien documentadas.

Suelen estar muy testeadas por departamentos de control de calidad que llevan a cabo muchas pruebas.

El servicio de asistencia técnica suele ser ágil y rápido.

Ofrecen derecho a actualizaciones competitivas o a la adquisición del producto de por vida (cuota de mantenimiento anual).

Ofrecen alta fiabilidad. Suelen ofrecer una estabilidad contrastada.

Hay empresas que diseñan y desarrollan módulos específicos que mejoran, apoyan o extienden los servicios prestados.

Figura 7. Ventajas de las plataformas comerciales.

Adaptado de Sánchez, J. (2009, p. 220)

Según la figura anterior vemos que las plataformas de uso comercial ofrecen varias razones para constituirse en la mejor opción de aquellas instituciones que las prefieran como acciones formativas de enseñanza.

Sánchez, J. (2009, p.220) menciona que entre las desventajas que ofrecen este tipo de plataforma están; a medida que se han ido asentando en el mercado han ido aumentando el precio de sus licencias. De igual manera este tipo de plataforma sólo ofrece dos tipos de licencia. La licencia Completa, en la cual el costo va en función del número total de alumnos y alumnas de la institución (no en función del alumnado virtual) y la licencia limitada en la que se establece un número máximo de alumnos y alumnas permitido. Finalmente, por lo general una licencia da derecho a instalar la aplicación únicamente en un servidor (va asociada a una IP), lo que supone posibles problema con las actualizaciones, ya que no pueden tener funcionando a la vez en equipos distintos una versión antigua y otra nueva de una misma aplicación.

En cuanto al costo de este tipo de Sistema de Gestión suele variar en función al número de usuarios. En algunos casos la licencia debe ser renovar cada cierto tiempo (generalmente anual). Debido a su naturaleza comercial este tipo de plataformas han evolucionado rápidamente, tal es así que se han generado versiones mejoradas con herramientas y aplicaciones cada vez más versátiles y complejas que permiten mayor facilidad en el seguimiento de un curso virtual y en la consecución de los objetivos que se pretenden. Así mientras de más herramientas dispongan la plataforma a elegir su costo se incrementará.



Figura 8. Vista de la plataforma Comercial “Almagesto”

Fuente: Castro et., al (2012, p. 85)

En la figura se observa la página principal de la plataforma comercial Almagesto. Sin embargo la lista de plataformas de esta tipo de plataformas es larga, siendo estas las que más se han desarrollado en los últimos años.

Según Sánchez, J. (2009, p. 221) y Castro et., al (2012, p. 47- 50) las plataformas de uso comercial más difundidas son;

Tabla 1

Plataformas educativas de uso comercial

Plataformas comerciales	Dirección en internet
Blackboard	http://www.blackboard.com
Virtual profe	http://www.ingenia.es
E-training	http://www.encyclomedia.es
Jenzabar	http://www.jenzabar.net
E-ducativa	http://www.e-ducativa.com
Edu 2.0	https://www.edu20.org
Firstclass	http://www.firstclass.com/
Nixty	http://nixty.com/
Saba	http://mx.saba.com/
Almagesto	http://www.almagesto.com/

Fuente: elaboración propia. Adaptado de “Plataformas educativas de uso comercial”

Sánchez, J. (2009, p. 221) y Castro et., al (2012, p. 47- 50)

La tabla 1 muestra un listado de las plataformas de uso comercial más conocidas. Sin embargo, existen una mayor cantidad de plataformas de este tipo, cada uno de ellas con distintas funcionalidades y herramientas propias. Este tipo de plataforma son las que más han evolucionado rápidamente debido a la demanda del mercado. Por esta razón, es importante que al momento de optar por uno de estos sistemas de gestión de aprendizaje se evalúe cuál de ellas se ajustara a las necesidades de la institución. Para ello además se debe tener en cuenta el costo, el presupuesto, los recursos humanos, administrativos y tecnológicos con los que se cuenta la institución o empresa.

Plataformas de desarrollo propio

Respecto a la naturaleza de este tipo de plataformas, al no estar dirigidas a la comercialización, ni a la distribución masiva no intentan responder a mayor número de necesidades y situaciones generales, por lo que en este caso estas son diseñadas para responder a situaciones educativas concretas. Sánchez, J. (2009, p. 225).

Las plataformas de desarrollo propio surgen de instituciones y grupos de investigación con el objetivo de garantizar y mantener coherencia entre la aplicación a utilizar y el modelo educativo de la organización. A su vez al no perseguir objetivo económico alguno, sino más bien responder a factores educativos y pedagógicos concretos no suele encontrarse mayor información respecto a ellas.

Al respecto, Sánchez, J. (2009, p. 225-226) menciona las ventajas que tendrán las instituciones que utilicen este tipo de plataformas están;

En primer lugar, la institución dispondrá de una aplicación propia que podrá ser reajustada y adaptada en el momento en que sea necesario. Esto gracias a que no se encuentra limitada, al no depender de ninguna empresa para realizar adaptaciones y al disponer del código fuente de programación. De igual manera, para el proceso de planificación, diseño, creación, modificación de la plataforma se va formando a un personal experto, lo que es valioso para futuros proyectos.

La posibilidad que tienen este tipo de plataformas de ser adaptadas, no se da con las comerciales ni con las de software libre, pues aunque se tiene acceso al código, lo más que

se llega a realizar son pequeñas modificaciones para adaptarlo a alguna situación particular o, en algunos casos, a programar algún módulo concreto para incorporarlo a la plataforma.

Finalmente con la creación de una plataforma propia, la institución garantiza que su modelo educativo, es decir el enfoque educativo que la sustenta, este en consonancia con la plataforma que utiliza.

Plataformas de Software libre

Debido a las facilidades y ventajas que ofrecen este tipo de plataforma, se vio por conveniente utilizarla una de ellas en el presente trabajo. Al respecto Castro et., al (2013, p. 47) menciona lo siguiente;

Surgieron como una alternativa para hacer más económico un proyecto de formación en línea. Generalmente son desarrollados por instituciones educativas o por personas que están vinculadas al sector educativo. Algunas de estas plataformas son de tipo “Open Source” (de código abierto), lo que establece que son de libre acceso, permitiendo que el usuario sea autónomo para manipular el software, es decir, que una vez obtenido se pueda usar, estudiar, cambiar y redistribuir libremente.

Existe una gran cantidad de plataformas software libre. Siendo las más conocidas; Castro et al., (2013. p, 51-84) y Gonzales, C (2011)

Tabla 2

Plataformas educativas de software libre

Plataformas	Dirección en internet
Claroline	http://www.claroline.net
Moodle	http://moodle.org
Teleduc	http://teleduc.nied.unicamp.br/pagina/index.php
Ilias	http://www.ilias.uni-keln.de/ios/index-e.html
Ganesha	http://www.anemalab.org/commun/english.htm
Atutor	https://www.firsttutors.com/uk/register.php
Dokeos	https://www.dokeos.com/
Dotlrn	http://dotlrn.org/
Sakai	https://sakai.uri.edu/portal/
Educaplay	http://www.educaplay.com/
Chamilo	https://campus.chamilo.org/

Fuente: Adaptado de Castro et al., (2013. p, 51-84) “Analizamos19 plataformas de e-learning” y Gonzales, C (2011) “B-Learning utilizando software libre”

La tabla 2 muestra la lista de plataformas de software libre y sus respectivas direcciones. En ese sentido, antes de seleccionar la plataforma virtual se debe tener en cuenta la situación educativa que se tiene en las aulas (contexto). Igualmente, se debe pensar en las herramientas que estas ofrecen, para así poder analizar la variedad de aplicaciones disponibles en la red, y así optar por aquella que pueda satisfacer las necesidades del contexto en el que va a ser usada.

Cabe resaltar que el termino software libre “no es sinónimo de gratuidad, sino de libertad”, lo cual significa que en ciertos casos, si el usuario quiere disponer de mayores aplicaciones deberá abonar el costo adicional. Sin embargo, en su mayoría suelen ser gratuitos. Sánchez, J. (2009, p.122) menciona que este tipo de entorno educativo “disponen de un tipo especial de licencia denominada GPL 3 (General Public License), que posibilita cuatro libertades a los usuarios”, las cuales son:

La libertad de usar el programa con cualquier propósito (libertad 0).

La libertad de estudiar cómo funciona el programa y adaptarlo a tus necesidades (libertad 1).

La libertad de distribuir copias, con lo que puedes ayudar a tu vecino (libertad 2).

La libertad de mejorar el programa y hacer públicas las mejoras a los demás, de modo que toda la comunidad se beneficie (libertad3). Siendo el acceso al código fuente es un requisito previo para ello.

Considerando lo expuesto anteriormente, Sánchez, J. (2009, p.122-123) expone las ventajas de usar este tipo de plataformas, denominado de software libre;

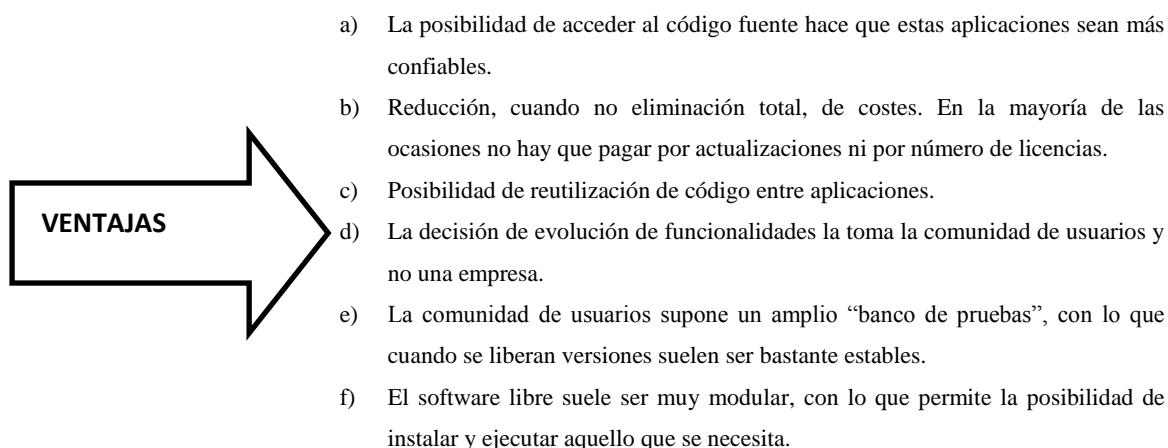


Figura 9. Ventajas de las plataformas de software libre.

Fuente: Adaptado de Sánchez J. (2009, p.122-123)

En la figura se detallan las ventajas de las plataformas de software libre, siendo la más resaltante la gratuidad de uso. Dicha gratuidad es limitada en algunos casos, existiendo la posibilidad de hacer pagos adicionales por mayores beneficios.

Sobre la utilización de las plataforma comerciales frente a las de software libre Enrique (2009, p. 24) expresa lo siguiente;

Una plataforma cerrada supone un paso atrás, una regresión al pasado, una situación antinatural. La idea de trabajar con las opciones que una única plataforma propone, que además suelen tener, por sí mismas, prestaciones inferiores a las ofrecidas por las alternativas especializadas habituales en Internet, supone, sobre todo en el caso de los alumnos más avanzados en el uso de la web, renunciar a una filosofía de trabajo aprendida mediante la práctica a través de horas de navegación. Pero en el caso de aquellos alumnos no formados en las herramientas actuales, supone hurtarles la posibilidad de aprender y desarrollar las habilidades en el nuevo entorno, privarles del aprendizaje de una nueva manera de trabajar que formará parte de su experiencia en los próximos años de su desarrollo personal y profesional. La diversidad de la web es, en este caso, su mayor riqueza.

En la actualidad debido a su naturaleza, las plataformas comerciales ofrecen muchas funciones a sus usuarios frente a las de software libre. Sin embargo, el avance de la tecnología va reduciendo las brechas entre ellas y hoy en día existen sistemas de gestión de grupos de trabajo que permiten el intercambio de ficheros hasta soluciones completas similares a las plataformas comerciales.

a. Plataforma “Chamilo”

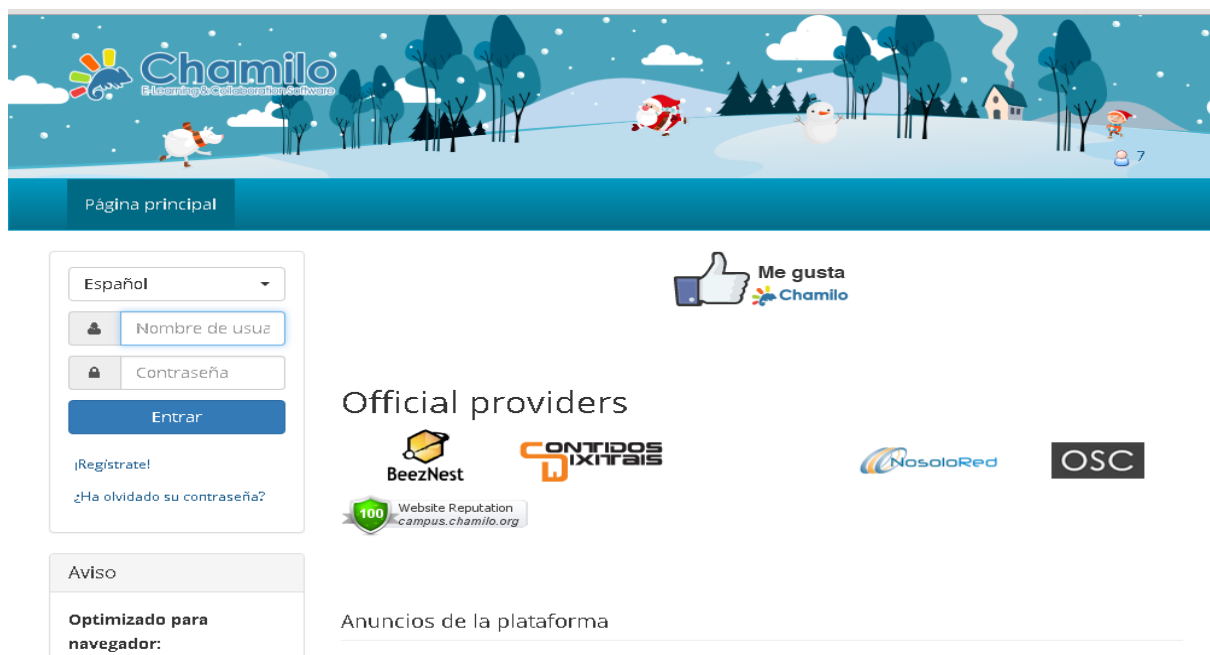


Figura 10. Ventana principal de la plataforma Chamilo

La plataforma Chamilo fue insertada en el mercado el año 2010. Cuenta con una comunidad de usuarios bastante grande, teniendo buena acogida por parte de instituciones educativas y empresas. Actualmente tiene traducciones abiertas para 55 idiomas.

Según Castro et al., (2013. p, 55) “Es una plataforma de aprendizaje virtual, de código abierto y software libre (bajo la licencia GNU/GPLv3) que le permite a los docentes construir cursos en línea como soporte a la modalidad presencial o netamente virtuales”. El proyecto está protegido por una asociación sin fines de lucro, que hace imposible a cualquier empresa tomar la propiedad del proyecto. Además, los usuarios son libres de desarrollar sus propias extensiones o mejoras. De así darse, el usuario tendría la libertad de compartir su proyecto de mejora con la comunidad o reservarse el derecho de hacerlo. Sin embargo, la asociación Chamilo proporciona un sistema de recompensa para las empresas que contribuyan con el proyecto.

De otro lado, respecto a Chamilo Castro et al., (2013. p, 55) afirman que; Es un LMS que organiza los diferentes procesos de enseñanza-aprendizaje mediante diseño instruccional y colaborativo y está implementado de tal forma que permite al profesor

escoger entre una serie de metodologías pedagógicas, siendo una de ellas el constructivismo social.

Chamilo ofrece varias bondades, entre las que destacan:

- a) Posibilita la Interacción entre estudiantes, docente y estudiantes a través de las herramientas de foros, chats, compartir archivos, anuncios, grupos, tareas, wiki, usuarios, encuestas, notas personales, redes sociales y glosarios.
- b) Gestión de Contenidos: lecciones, gestionar un curso, evaluaciones, asistencia, enlaces, glosario, administración de documentos, avances temáticos, ejercicios (en forma de preguntas y exámenes con control de tiempo).
- c) Administración (gestión de blogs, configuración y mantenimiento de cursos, informes, documentos).

Entre las características más resaltantes de esta plataforma esta que, permite la aplicación de un variado repertorio de formas de enseñanza, a través de las diferentes actividades que posee, permitiendo que tanto los estudiantes como los profesores puedan contribuir en la experiencia educativa, ya sea utilizando la plataforma o generando actividades y contenidos.

Tabla 3

Cuadro comparativo Plataforma Chamilo.

Características	Ventajas	Desventajas
Interacción (foros, chats, compartir archivos, anuncios, grupos, tareas, wiki, usuarios, encuestas, notas personales, redes sociales, entre otros).	Usabilidad: muy fácil de usar tanto por el docente como por los estudiantes.	Lleva tiempo instalarlo e implementarlo
Contenido (lecciones, gestionar un curso, evaluaciones, asistencia, enlaces, glosario, administración de documentos, avances temáticos, ejercicios (en forma de preguntas y exámenes con control de tiempo).	Sus vistas son muy limpias, lo que hace que el estudiante no se distraiga tan fácilmente.	
Administración (gestión de blogs, configuración y mantenimiento de cursos, informes, documentos).	Es de licencia GNU/GLP (software libre): fácil de usar, modificar, mejorar y distribuir.	
	Trabaja bajo los principios pedagógicos constructivistas.	
	Facilidad para crear contenidos.	
	Soporta multi-idomas.	
	Seguimiento de actividades y usuarios mediante informes gráficos.	
	Manejo de videoconferencia.	

Fuente: Adaptado de Castro et al., (2013. p, 55)

b. Plataforma Moodle

La palabra que da origen al nombre, en inglés, es un acrónimo para Entorno de Aprendizaje Dinámico Modular, Orientado a Objetos. “Es un verbo anglosajón que describe el proceso ocioso de dar vueltas sobre algo, haciendo las cosas como se vienen a la mente...” una actividad amena que muchas veces conlleva al proceso de introspección retrospectiva y, finalmente, a la creatividad”. Castro et al., (2013. p, 52)

Esta plataforma tiene muchas más ventajas que desventajas. Por lo mismo se encuentra traducida a 70 idiomas, lo que da cuenta de su gran aceptación a nivel mundial. En cuanto al aspecto educativo se puede destacar que los educadores la pueden utilizar para crear sitios de aprendizaje en línea o como complemento del aprendizaje presencial. Igualmente, puede ser utilizado para generar contenido de manera básica o avanzada.

Tabla 4

Cuadro comparativo de la Plataforma Moodle.

Características	Ventajas	Desventajas
Se basa en una aproximación constructiva del aprendizaje enfatizando que tanto los estudiantes como los profesores pueden contribuir a la experiencia educativa, ya sea comentando entradas de bases de datos o trabajando colaborativamente en una wiki.	El profesor tiene absoluto control sobre los contenidos del curso. Se establecen plazos de entrega de actividades y el profesor monitorea el desarrollo.	Prescinde de algunas herramientas pedagógicas, como por ejemplo crucigramas y juegos de roles (role playing). Su interfaz necesita mejorarse.
Forma parte de una gran comunidad en constante crecimiento, haciendo el sistema muy dinámico.	Permite colocar como recurso enunciados de exámenes, y la posibilidad de subir su resultado como archivos adjuntos. Posibilidad de compartir cursos y/o recursos.	Hay desventajas asociadas a la seguridad, dependiendo en dónde se esté alojando la instalación de Moodle, cuáles sean las políticas de seguridad y la infraestructura tecnológica con la cual se cuente durante la instalación Zapata, (2010)
Existen alrededor de 20 tipos diferentes de actividades disponibles en Moodle: foros, glosarios, wikis, tareas, quizzes, encuestas, bases de datos (entre otras) y cada una puede ser adaptada a las necesidades propias de cada curso.	Permite colocar recursos variados para formar una unidad de contenidos: etiquetas, archivos en formato variable (texto, audio, vídeo, hoja de cálculo).	No integra automáticamente el uso de videoconferencias.
Permite combinar las	Las encuestas que se pueden realizar son de gran utilidad	La estructura de navegación, tanto para la creación de contenidos como para la administración del sitio, es poco amigable y utiliza muchos recursos de la red, provocando

actividades en secuencias y grupos, ayuda al docente a guiar a los participantes.	para evaluar el conocimiento inicial de los alumnos en una materia específica o para calificar el desempeño del profesor del curso.	lentitud en el acceso.
	Dispone de varios temas o plantillas para personalizar colores y tipos de letra a su gusto o necesidad.	Por estar basado en tecnología PHP, la configuración de un servidor con muchos usuarios debe ser cuidadosa para obtener un mayor desempeño.
	Es posible cambiar el modo de edición de profesor a vista del alumno.	No tiene la posibilidad de realizar la gestión económica – financiera de alumnos en línea, sobre todo cuando un mismo alumno está inscrito en varios cursos.
	Permite que cada estudiante tenga su propio ritmo de trabajo.	
	Feedback inmediato en evaluación y actividades.	

Fuente: Castro et al., (2013. p, 52)

c. Plataforma Claroline.

“Es una plataforma de aprendizaje y trabajo virtual (eLearning y eWorking) de software libre y código abierto (open source) que permite a los formadores construir cursos online y gestionar las actividades de aprendizaje y colaboración en la web”.

De igual manera Castro et al., (2013. p, 52) menciona características adicionales respecto a este entorno de aprendizaje libre:

Está traducido a 35 idiomas y tiene una gran comunidad de desarrolladores y usuarios en todo el mundo. Se inició en el año 2001 por la UCL (Universidad católica de Louvain, Bélgica). En mayo de 2007 se creó el Consorcio Claroline formado por varias universidades de Bélgica, España, Canadá y Chile cuyos objetivos son organizar el desarrollo y la promoción de la plataforma en un nivel técnico y pedagógico.

Tabla 5

Cuadro comparativo de la plataforma Claroline

Claroline		
Características	Ventajas	Desventajas
Publicación de recursos en cualquier formato de archivo.	No tiene límite de usuarios.	Cuenta con pocos módulos y pluggins para descargar.
Foros de discusión públicos y privados.	Las tareas de administración son muy sencillas.	Su personalización es un tanto dificultosa.
	La interfaz es funcional, intuitiva y	

Administración de listas de enlaces.	con elementos básicos que facilitan la navegación.	La herramienta de chat es algo lenta.
Creación de grupos de estudiantes.	Cuida la estética de los cursos.	Los servicios que puede configurar el administrador son muy limitados, con respecto a otras plataformas. Por ejemplo, no se tiene acceso a realizar una copia de seguridad del curso, ni encuestas, entre otros.
Confección de ejercicios.		Algo dificultoso a la hora de abrir archivos.
Agenda con anuncios, tareas y plazos.		
Publicación de anuncios vía email o portada del curso.		
Gestión de los envíos de los estudiantes.		
Administración de chats.		
Supervisión de acceso y progreso de estudiantes.		
Agrupación de los contenidos en temas o módulos.		
Gestión de estadísticas de cursos		

Fuente: Castro et al., (2013. p, 52)

d. Plataforma Educaplay.

La plataforma Educaplay permite al docente diseñar actividades educativas didácticas y lúdicas vía online. Entre sus principales bondades están la creación de actividades de aprendizaje, tales como: crucigramas, opción múltiple, llenar espacios vacíos, sopa de letras, crucigramas, diálogos, dictados interactivos, entre otros.

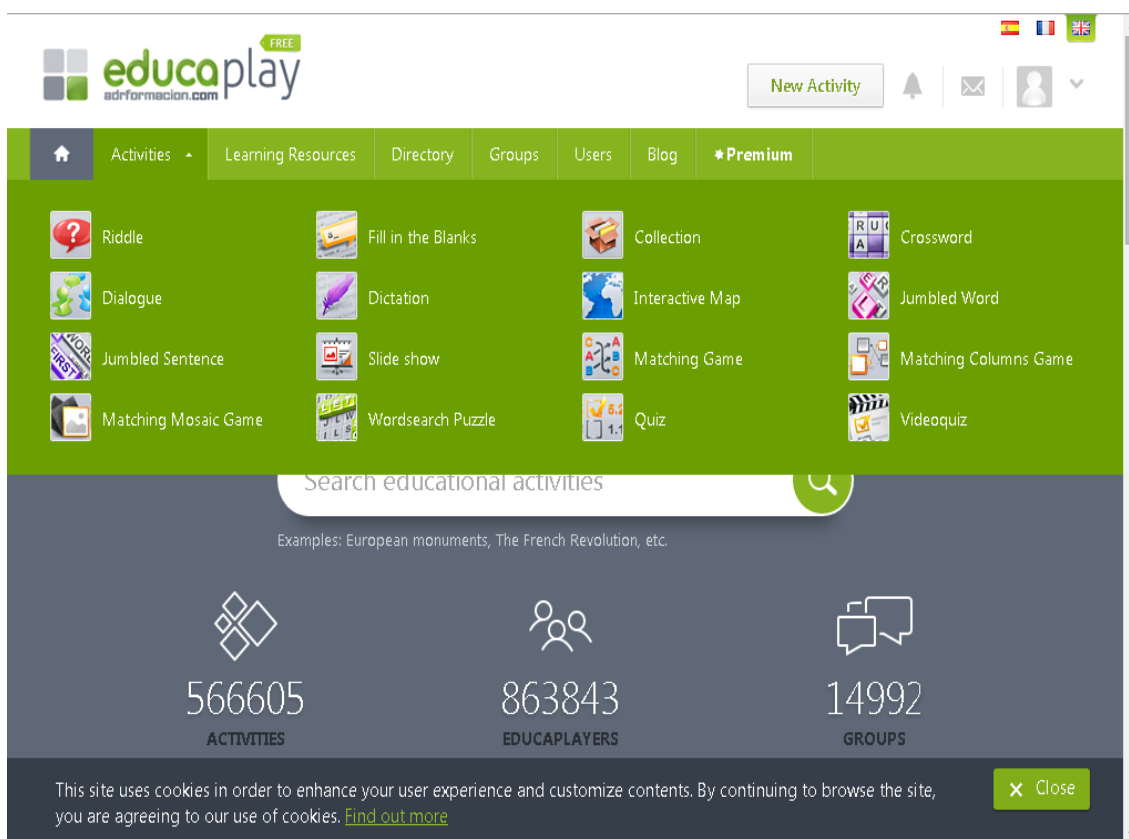


Figura 11. Ventana principal de la plataforma Educaplay

Mediante la figura se observa la vista principal de la plataforma Educaplay- que favorece el aprendizaje del idioma inglés mediante actividades propuestas y/o diseñadas por el docente. Educaplay, fue la plataforma utilizada para el presente trabajo de investigación.

En la plataforma “Educaplay” tanto docentes como estudiantes pueden personalizar sus actividades en base a plantillas prediseñadas, con tan solo crear una cuenta en la plataforma. Pérez (2014) quién realizara una investigación respecto a esta plataforma afirma que “Una ventaja de este servicio frente a otros es que permite descargar la actividad en formato flash de poder desarrollarla sin conexión a internet”.

Las Tics en educación

En general las TIC’S se constituyen en un instrumento para el aprendizaje flexible porque de esta manera se “promueve que los estudiantes aprendan a través de ellas a partir de sus propios objetivos, intereses, necesidades y motivaciones, con lo que se propicia el auto aprendizaje”. Frine y Alonzo (2009, p. 198)

Las TIC'S representan un medio para fortalecer los entornos educativos actuales. “Se ha generado una nueva cultura en el desarrollo de estrategias y herramientas empleadas en dicho proceso” Friné; Alonzo (2009 P. 198), tal es el caso del uso del internet, la realidad virtual, los espacios sincrónicos y asincrónicos en la comunicación, el diseño de software especializado en el ámbito educativo entre otros.

La UNESCO indica que el acceso a las tecnologías de la información y la comunicación (TIC) pueden contribuir al acceso universal a la educación, la igualdad en la instrucción, el ejercicio de la enseñanza, el aprendizaje de calidad y el desarrollo profesional de los docentes, así como a la gestión dirección y administración más eficientes del sistema educativo.

En virtud a lo anteriormente señalado, cabe mencionar que esta organización apoya el movimiento educativo abierto como una forma de favorecer la educación de calidad en respuesta a las demandas de los ciudadanos del siglo XXI. Asimismo esta entidad resalta la necesidad de que el docente desarrolle competencias digitales que les permitan incorporar los diversos recursos tecnológicos a la enseñanza.

Las teorías que sustentan el uso de las Tics en el campo educacional afirman que estas herramientas posibilitan el trabajo combinado entre clases presenciales y a distancia, al constituirse en espacios de formación y consolidación de aprendizajes.

Según Moreno (2014) entre las principales ventajas que ofrecen el uso de la tecnología en clases, esta que:

- a) Posee un alto valor de motivacional, aumenta el interés y la atención por las tareas.
- b) Facilita el aprendizaje, permitiendo la interacción continua con los programas u otras personas conectadas.
- c) Aumenta la implicación del alumno en la tarea, teniendo este más autonomía, lo que propicia la creatividad, puesto que deben tomar decisiones por si solos, ya sea en la búsqueda de una información determinada, entre otros.
- d) Optimiza la capacidad de expresión del estudiante, puesto que permite la reelaboración de documentos de manera más rápida y sencilla.

De otro lado el MINEDU (2015), sobre las ventajas de la aplicación de las tics en educación menciona que, cuando las tic se aplican en un entorno virtual, ayuda a los estudiantes a buscar y analizar información, solucionar problemas, en otras palabras el uso apropiados de las TIC posibilita el desarrollar usuarios creativos y eficaces, colaboradores, productores, comunicadores, ciudadanos informados, responsables y capaces de contribuir con la sociedad. Siendo el docente el responsable de generar oportunidades de aprendizaje mediante las TIC adaptando los entornos virtuales.

Tabla 6

Cuadro comparativo “Cambios metodológicos que originan las TIC”

De	A
Trabajar en grupos de clase	Trabajar en grupos pequeños
Centrar las actividades en leer y recitar	Trabajar la aplicación
Atender solo a los mejores estudiantes.	Atender a todos los estudiantes.
Evaluar únicamente mediante exámenes finales.	Evaluar el progreso y el esfuerzo
Promover la estructura social competitiva	Promover una mayor cooperación
Clases donde todos los estudiantes hacen lo mismo.	Clases donde los estudiantes hacen cosas diferentes.
Clases donde prima el pensamiento verbal.	Clases que integran el pensamiento visual y verbal.

Fuente: Moreno (2014) “Educación y tecnología; Estrategias metodológicas para la integración de las Tics”.

Los cambios metodológicos que se logran con la integración de las Tic’s en el aula no son una solución mágica a la educación, estos se dan siempre y cuando demanda exista una planificación previa. Es necesario además que los docentes puedan acceder a una adecuada preparación. Solo así se podrán explotar todos los recursos y beneficios que estas herramientas traen. En el caso de las plataformas dado su usabilidad, la preparación previa es básica, no es necesario un conocimiento profundo de programación.

El uso de las TICs dentro en el ámbito educativo.

La Sociedad de la Información y Conocimiento impulsada por el uso generalizado de las TIC conlleva cambios que afectan a todos los ámbitos de la actividad humana. Sus efectos se manifiestan de manera muy especial y directa en la actividad educativa y laboral, que continuamente se está

revisando y adaptando a las nuevas exigencias del contexto actual...Telefónica (2016, pg.2)

La educación debe ir de la mano con el uso de las nuevas tecnologías. No es posible seguir enseñando estudiantes de la era digital con estrategias tradicionales, es necesario un cambio, iniciar la marcha en este nuevo rol que tanto se está demandando, En otras palabras que los docentes asuman un rol innovador activo, como ya se está dando en algunos casos en nuestro país. Para así vislumbrar las nuevas exigencias del contexto actual como la posibilidad de mejorar la actividad educativa que se realiza.

Desde la aparición de la WEB 2.0 se ha evidenciado un cambio en el campo de la educación debido a que este ha traído consigo herramientas beneficiosas que fomentan el aprendizaje colaborativo, como son las redes sociales, las plataformas virtuales y los edublogs. Gracias a la conectividad se hace posible la interacción y un cambio de roles entre el profesor y el alumno, el primero siendo guía y el segundo adoptando un rol activo en su aprendizaje en todo momento. De todo ello se concluye que la pedagogía constructivista entra de nuevo en escena gracias a las características que nos ofrecen las tics.

Tradicionalmente el docente ha sido considerado como única fuente de información y conocimientos sobre la materia concreta que impartía. Con la introducción y aplicación de las TIC'S en la educación, su papel se ha visto modificado.

En tal sentido, Cabero (2006, p. 3) expone lo siguiente:

Tabla 7

Diferencias entre la formación presencial y en red

Formación basada en la red	Formación presencial tradicional
Permite que los estudiantes vayan a su propio ritmo de aprendizaje.	Parte de una base de conocimiento, y el estudiante debe ajustarse a ella.
Es una formación basada en el concepto de formación en el momento formación en el momento (just-in-time training)	Los profesores determinan cuándo y cómo los estudiantes recibirán los materiales formativos.
Permite la combinación de diferentes materiales (auditivos, visuales – Parte de la base de que el sujeto recibe pasivamente el conocimiento y audiovisuales)	Parte de la base de que el sujeto recibe pasivamente el conocimiento para generar actitudes innovadoras, críticas e investigadoras.

Con una sola aplicación puede atenderse a un mayor número de estudiantes.	Tiende a apoyarse en materiales impresos y en el profesor como fuente de presentación y estructuración de la información.
El conocimiento es un proceso activo de construcción.	Tiende a un modelo lineal de comunicación.
Tiende a reducir el tiempo de formación de las personas.	La comunicación se desarrolla básicamente entre el profesor y el estudiante
Tiende a ser interactiva, tanto entre los participantes en el proceso (profesor y estudiantes) como con los contenidos	La enseñanza se desarrolla de forma preferentemente grupal.
Tiende a realizarse de forma individual, sin que ello signifique la renuncia a la realización de propuestas colaborativas.	Puede prepararse para desarrollarse en un tiempo y en un lugar.
Puede utilizarse en el lugar de trabajo y en el tiempo disponible por parte del estudiante.	Se desarrolla en un tiempo fijo y en aulas específicas.
Es flexible.	Tiende a la rigidez temporal.
Tenemos poca experiencia en su uso No siempre disponemos de los recursos estructurales y organizativos para su puesta en funcionamiento.	Tenemos mucha experiencia en su utilización Disponemos de muchos recursos estructurales y organizativos para su puesta en funcionamiento.

Fuente: Adaptado de Cabero (2006)

El cambio de roles del docente frente a la introducción de las nuevas tecnologías se hace evidente. Desde la aparición del internet, la información ya no es monopolizada por un grupo reducido de expertos sino que está disponible para cualquier persona que desee acceder a ella, en cualquier momento desde cualquier lugar.

Tabla8

Cambios en la Concepción del aprendizaje promovido por las Tecnologías

Lineal	Multidireccional
Ya no se trata solo de una cadena de información sino dotar de significado todo aquello que hacemos con ella.	
Estático	Dinámico
El aprendizaje siempre que lo necesitas a tu alcance, en cualquier lugar y momento.	
Contenido	Experiencia
En este apartado las redes sociales tienen mucha importancia, pues el aprendizaje se consigue a través de la interacción y la inmersión.	
Demostración	Inferencia
Siempre hemos aludido a la importancia de aprender en la práctica, es decir de lo que estamos haciendo.	
Objetivos	Metas
No solo se trata de cubrir unos objetivos para un trabajo o investigación determinado. Se trata de	

querer aprender, de mejorar nuestra practica.

Uniformidad

Diversidad

Las minorías también importan, así que nuestras preferencias personales también importan.

Fuente: González C. (2011, p. 109)

La evolución de la Red, ha sufrido importantes cambios durante los años comprendidos entre 2005 y 2009, con el desarrollo de la denominada Web 2.0., Gracias a esta los usuarios ya no se limitan a leer o visualizar contenidos, sino que incrementan su nivel de implicación , produciendo sus propios contenidos y publicándolos mediante herramientas sencillas. Otro de los aspectos que posibilitaron esta evolución ha sido, el crecimiento del ancho de banda en el ámbito doméstico, la evolución hacia conexiones de banda ancha y de funcionamiento permanente, y el desarrollo de herramientas sencillas como los blogs determina un cambio importante en la fisonomía de la Red, así como en la forma de relacionarse las personas entre sí y con los contenidos. Enrique (2009, p. 23)

La información del cuadro comparativo muestra como la evolución del internet ha dado paso a un cambio en la concepción del aprendizaje. En un pasado no muy lejano (sociedad de la información) solo era posible leer y tener acceso a inmensidad de información, hoy en cambio (sociedad del conocimiento), además de ello se puede leer, escribir e interactuar. En ello incide la importancia del uso de las plataformas educativas las cuales nos permiten adquirir y construir conocimientos, al ser herramientas centradas en el alumno estas afianzan el rol protagónico del estudiante en su proceso de aprendizaje, pues le posibilita procesos de reflexión, análisis, síntesis y evaluación. A través de ellas el conocimiento no es transmitido directamente del profesor al estudiante, sino que la plataforma permite la interacción, que este se convierta en responsable de su propio aprendizaje.

Plataformas Educativas como recursos didácticos

El diccionario de la Real Academia Española de la lengua (RAE) (2008, p. 45) propone cuatro diferentes definiciones respecto a didáctica:

1. Adj. Perteneciente o relativo a la enseñanza.
2. Adj. Propio, adecuado para enseñar o instruir.
3. Adj. Perteneciente o relativo a la didáctica.
4. f. Arte de enseñar.”

De las definiciones sobre didáctica propuestas por la Real Academia Española, la presente investigación eligió la definición “Propia, adecuada para enseñar o instruir”.

En ese sentido la didáctica tiene como objetivo principal la dirección del proceso de enseñar con eficacia instructiva y formativa. Por lo que, se refiere además, al conjunto interrelacionado de actividades y recursos que utiliza el docente en el proceso de enseñanza- aprendizaje. En lo que respecta a la enseñanza del inglés, existen numerosas estrategias didácticas, surgidas bajo la necesidad de hacerlo más fácil de aprender.

En lo que respecta a la utilización de las plataformas educativas Sánchez J. (2009, p. 218-219) menciona que estas se dan por lo general para:

- a) Enseñanza a través de Internet, también conocida como enseñanza online o e-learning. El cual consiste en el aprendizaje basado en actividades que propician el uso de las tecnologías de comunicación para desarrollar y llevar a cabo asignaturas, diplomados, maestrías y otros ofertadas al alumnado por distintas universidades.
- b) Enseñanza virtual en sistemas de enseñanza semipresencial, en la que parte de un curso/asignatura se desarrolla en sesiones presenciales y parte a través de una plataforma.
- c) Apoyo de asignaturas presenciales, sistema conocido como blended learning, el cual consiste en “mezclar” la formación presencial con la formación a través de las Tecnologías de la Información y la Comunicación, tratando de aprovechar todas las ventajas de éstas en los procesos de aprendizaje presenciales.

En la actualidad las plataformas educativas son ampliamente utilizadas en el nivel superior, siendo muchas las universidades prestigiosas a nivel nacional e internacional las que hacen uso de ellas cada vez en mayor medida, dichas casas de estudio las han incorporado a su sistema de enseñanza con la finalidad de mejorar sus canales de comunicación y la calidad de enseñanza aprendizaje de sus estudiantes.

Plataforma educativa o aula virtual

Hartón citado por Fernández (2014, p. 214) define al aula virtual como “el medio de la web por el que educadores y alumnos se encuentran para realizar actividades que conducen al aprendizaje”. Además Fernández (2014, p. 262) incide en que las plataformas

educativas o aulas virtuales se constituyen en el “lugar donde ocurre la acción formativa en la Red. En ella se aplican contenidos, se comunican los implicados en el proceso educativo, se evalúa, etc.”

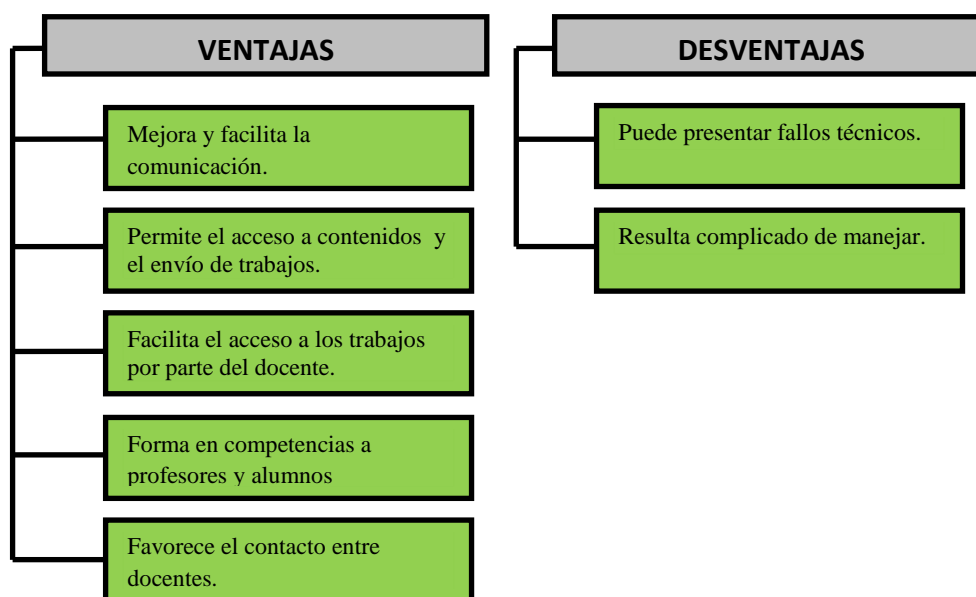


Figura 12. Ventajas y desventajas de las plataformas educativas

Adaptado de Fernández (2014, p. 263) “Características del aula virtual”.

En este sentido, las plataformas educativas, se han convertido en una poderosa herramienta didáctica que fomentan la interacción de los estudiantes, mejoran la motivación y el interés en sus aprendizajes, promueven la integración y estimulan el desarrollo de habilidades intelectuales tales como el razonamiento, la resolución de problemas, la creatividad y la capacidad de aprender a aprender.

Para finalizar, podemos mencionar que las plataformas educativas son recursos actuales que el docente tiene a su disposición para mejorar la calidad educativa que es una de las principales demandas hoy en día a nivel mundial. Sin embargo depende del docente en integrarlos adecuadamente al currículo para que se lleve a cabo un proceso de enseñanza- aprendizaje beneficioso para los alumnos. Ya que como se ha expuesto anteriormente, las tecnologías de la información y la comunicación tienen una poderosa influencia en la educación.

Con respecto a las herramientas tecnológicas, la presente tesis propuso el uso de la plataforma Educaplay en busca del mejoramiento de las habilidades propias del idioma

inglés. Puesto que, entre otras ventajas esta plataforma ofrece, la posibilidad de no echar de menos al laboratorio de idiomas, permitiendo solucionar el problema del espacio físico, tiempo, así como también la falta de materiales didácticos. Más aun existiendo la necesidad de motivar y a los estudiantes en el gusto por el idioma, y hacerlo parecer fácil de aprender. Estas plataformas poseen numerosas actividades visuales que ayudan a poner en práctica lo aprendido en clase.

Bases teóricas de la variable: Uso de la plataforma Educaplay

Para el siguiente estudio se ha tenido en consideración el uso de esta plataforma de software libre “Educaplay” por considerarlas de mayor accesibilidad, interactividad y por qué se adapta al contexto educativo de los estudiantes.

Respecto a la plataforma como recurso educativo López (2012, p.73) afirma que;

Una plataforma educativa es un entorno virtual que facilita la creación de actividades formativas a través de la red, integrando diferentes herramientas básicas en una misma interfaz, de forma que los usuarios pueden llevar a cabo todas las actividades propias de los procesos formativos desde un mismo entorno.

De esta manera, se puede inferir que la plataforma educativa “Educaplay” se constituye en una herramienta de apoyo al proceso educativo, mediante el cual los docentes y estudiantes pueden acceder a diversas actividades que facilitan la enseñanza-aprendizaje del idioma inglés. Porque a través de esta el aprendizaje se da de manera interactiva, posibilitando que el alumno sea protagonista de su propio aprendizaje, que pueda aprender haciendo.

Según Pérez (2014, p. 34) Educaplay “es una plataforma que permite diseñar actividades educativas online”. A través de dichas actividades tales como; completar texto, realizar crucigramas, responder preguntas de opción múltiple, trabajar diálogos interactivos, entre otros., los estudiantes despiertan su interés por aprender el idioma inglés.

Asimismo respecto a las actividades educativas multimedia creadas con Educaplay Pérez (2014, p. 34) afirma que estas;

Están basadas en tecnología flash. Cualquier usuario registrado en Educaplay puede diseñar actividades educativas con un resultado atractivo y profesional, en tan sólo unos minutos. Una ventaja que tiene este servicio frente a otros es que permite descargar la actividad en formato flash para poder hacerla sin conexión a internet.

La tecnología flash de Educaplay hace posible diseñar actividades con propósito educativo y con resultados atractivos para los estudiantes, quienes no creerían que estas fueron diseñadas por sus profesores. Además del aspecto atractivo y profesional que las actividades poseen, estas pueden ser realizadas en poco tiempo, cual es una gran ventaja para cualquier docente.

“Las actividades generadas con Educaplay pueden ser reproducidas desde cualquier navegador, tanto online vía web, como de manera local, es decir desde cualquier medio de almacenamiento CD, DVD etc.,” Pérez (2014, p. 34). Descargar la actividad en formato flash hace posible trabajar las actividades en contextos donde no se cuenta con el servicio de internet. Igualmente, el docente podría facilitar las actividades a sus estudiantes para que estos las desarrollen en casa sin limitación alguna por la carencia de internet.

Antes de empezar a utilizar la plataforma Educaplay, se elaboró una Guía de Actividades a fin de organizar la implementación de la plataforma “Educaplay” en el grupo experimental.

Tabla 9

Guía de actividad de uso de las plataforma Educaplay

Semana	Actividad didáctica	Temática de la sesión
1era semana	Introducción al uso de la plataforma Educaplay. Creación de cuentas	Identificando nuestros objetivos
2da semana	Trabajo de actividades en la plataforma	Habits and routines Present simple affirmative
3era semana	Trabajo actividades en la plataforma	“A day in Paolo Guerrero’s Life”
4ta semana	Trabajo actividades en la plataforma.	Reading is fun
5ta semana	Trabajo y presentación de actividades en la plataforma. Evaluación	Who am I?

Fomentar el uso de las plataformas educativas en el área de inglés implica tener un profesor innovador y dinámico, la guía actividades representada en la tabla 9 es el documento de planificación que se elaboro, en ella se precisaron las actividades didácticas que facilitaron el aprendizaje.

Dimensión: Actividades de la plataforma Educaplay

Se describe a continuación las actividades que posee la plataforma Educaplay y que permite la práctica del idioma inglés de una manera lúdica y divertida. Las actividades que posee la plataforma Educaplay son las siguiente Pérez (2014, p. 34 - 44):

a) Adivinanzas

En ellas se debe averiguar una palabra a partir de una serie de pistas que se van facilitando. Mientras se adivine la palabra haciendo uso del menor número de pistas mucho mejor será el puntaje. Cada adivinanza tiene un número limitado de intentos, por lo que el estudiante debe adivinar sin superar el número máximo de intentos.

Respecto a esta actividad Pérez (2014, p. 35) menciona que “Las pistas pueden ser de texto o de audio y pueden ir acompañadas de una imagen incompleta que según se va pidiendo pistas van completándose y mostrándose con más claridad”. Siendo el objetivo repasar conceptos mediante definiciones, sonidos e imágenes.

b) Crucigramas

En esta actividad se debe completar la palabra haciendo corresponder una letra en cada casilla. Para completar una palabra se debe pulsar con el ratón sobre cualquiera de las casillas de dicha palabra, y entonces se muestra la definición de esa palabra, que se puede presentar de tres formas: Mediante una definición escrita, mediante un sonido o mediante una imagen. Siendo el objetivo repasar conceptos o vocabulario mediante definiciones, sonidos e imágenes. Pérez (2014, p. 35)

c) Sopa de letras

Esta actividad consiste en ir pulsando y arrastrando el mouse para encontrar las palabras escondidas en la sopa de letras. Para ello se coloca el título y las palabras a buscar. Siendo el objetivo básico el repasar el vocabulario aprendido. Pérez (2014, p. 35)

d) Completar los textos

Actividad que consiste en añadir las palabras que faltan a un párrafo u oración. El objetivo es afianzar ideas y definiciones. Mediante esta actividad se mejora la comprensión de textos en el idioma inglés.

e) Diálogo:

Respecto a esta actividad Pérez (2014, p. 37) menciona que;

Esta actividad permite anular el audio de uno o varios personajes para que el usuario pueda asumir el rol de dicho personaje. Disponen de dos modos de reproducción: reproducción continua, y reproducción frase a frase donde el usuario dosifica la reproducción del diálogo y las pausas entre frases.

Los diálogos permiten mejorar el aspecto comunicativo de los estudiantes, los cuales pueden trabajar en pares o grupo. Esta actividad puede ser adaptada de acuerdo al nivel de los estudiante, pues el docente mediante Educaplay puede programar sus propios diálogos, en caso no se disponga de tiempo el docente puede seleccionar diálogos previamente establecidos en la plataforma. Los estudiantes fácilmente pueden trabajar haciendo uso de la técnica de roleplay (juego de roles).

f) Dictados

Consiste en escribir en la plataforma el texto que se escucha en el dictado, el cual es previamente programado por el docente. Permitiendo adaptar esta actividad con el vocabulario o estructuras trabajas en clase. Mediante esta actividad se busca mejorar la comprensión y producción de textos en los estudiantes.

g. Ordenar letras

Actividad que consiste en ordenar las letras que se nos presentan, para formar una palabra o frase. Mediante esta actividad se pone en práctica el vocabulario.

h. Ordenar palabras

Consiste en ordenar las palabras que se presentan desordenadas, para formar una frase o párrafo. Esta actividad permite mejorar la coherencia en la redacción y comprensión de textos. Es una actividad básica, por lo que se debe tener en cuenta el nivel del estudiante y la complejidad de la palabra.

i) Relacionar elementos

Según Pérez (2014, p. 37) el objetivo de esta actividad es realizar un repaso del vocabulario y reconocer varias palabras de un mismo género. De igual manera, la actividad consiste en organizar una serie de palabras para clasificarlas correctamente. Un ejemplo típico de aplicación consiste en encontrar parejas de palabras, como sinónimos, antónimos, entre otros.

j) Crear cuestionarios tipo test

Esta actividad resulta interesante tanto para docentes como estudiantes, y si es bien usada puede constituirse en un buen instrumento de evaluación de los aprendizajes de los estudiantes. La plataforma ofrece una estructura pre diseñada, pero el docente es el encargado de diseñar los cuestionarios, estos pueden ser adaptados a las necesidades de aquello que se quiere evaluar.

Asimismo, las respuestas pueden establecerse de tres distintas maneras: De forma escrita, seleccionando una respuesta de entre varias opciones (Estas opciones pueden venir definidas mediante texto e imágenes) y finalmente seleccionando respuestas de entre varias opciones.

k) Videoquiz

Pérez (2014, p. 42) afirma que;

Los contenidos educativos que existen hoy en día en la red son infinitos, concretamente Youtube cuenta con un número muy elevado de videos con una calidad didáctica extraordinaria. Con esta actividad, se da un añadido a dichos contenidos, ofreciendo la posibilidad de intercalar preguntas sobre los videos.

En esta actividad, es posible hacer secuencias de un vídeo, utilizándolo por completo o solo parte de él. Igualmente, se pueden insertar preguntas y comentarios en cualquiera de las partes del video.

Asimismo Pérez (2014, p. 42) menciona que para definir las secuencias del video a programar, se debe pasar por tres fases: la primera es, la Elección del vídeo, pudiendo utilizar el buscador, o si se conoce la URL insertarlo directamente desde youtube. Segundo, la elección de la secuencia sobre la que se realizará la pregunta y finalmente la definición de la pregunta.

Por lo expuesto, la plataforma “Educaplay” cuenta con una gama de actividades para desarrollar las habilidades del área de inglés. Mediante las distintas actividades interactivas se adquiere una práctica continua, la cual es fundamental cuando se está aprendiendo un idioma extranjero. Por último podemos mencionar que la plataforma cuenta con otras opciones que pueden ser de utilizadas por los docentes, tales como:

- a) **Los grupos:** Si el docente trabajara con más de un grado esta herramienta le permite organizar grupos por nombres, para poder trabajarlos de manera ordenada.
- b) **Las colecciones:** Permite agrupar las actividades que el docente crea, para que los alumnos las ubiquen fácilmente dentro de la plataforma. Las colecciones permiten asignarles un nombre según su contenido.
- d) **Las estadísticas:** Permite al docente observar las actividades que los alumnos han realizado, así como también su puntuación de manera individual, grupal. Lo cual es muy importante porque puede ser usado como una forma de evaluar el progreso de los estudiantes en las diferentes actividades de la plataforma.

Bases teóricas de la variable: Capacidades del área de inglés

Sobre el concepto de capacidad el Minedu (2009, p. 112) establece que, capacidad es el conjunto de recursos y aptitudes que tiene un individuo para desempeñar una determinada tarea. En ese mismo Cruzado (2012, p. 70) menciona que las capacidades;

Son potencialidades inherentes a la persona y que pueden ser desarrolladas a lo largo de toda su vida. Se cimentan en procesos socio-afectivos, cognitivos y motores, que posibilitan la formación integral de la persona que las desarrolla.

Por lo que, en este mismo sentido, este documento considera que las capacidades del área de inglés son: La expresión y comprensión oral, la comprensión de textos y la producción de textos, las cuales posibilitan el desarrollo y fortalecimiento de las capacidades fundamentales de la persona. Cruzado (2012, p. 70). Siendo que el manejo del conjunto de estas capacidades lleva a la persona a hacer uso eficiente del idioma.

Según el manual de Orientaciones para el trabajo pedagógico O.T.P. (2010, p. 13) las capacidades del área de inglés “Expresan los aprendizajes que los estudiantes deben lograr en el marco de las competencias previstas para cada ciclo. Estas capacidades serán desarrolladas de manera permanente y progresiva, demandando su realización concreta”.

De acuerdo al DCN (2015), el área de inglés está organizada en Capacidades de área, Contenidos básicos y Actitudes, enfatizando las siguientes capacidades de área: Expresión oral, Comprensión lectora y Producción de textos.

Tabla 10

Componentes y capacidades del área de inglés.

	CICLO VI	CICLO VII
Expresión y comprensión Oral	Expresa sus ideas sobre sí mismo y aspectos cercanos a su realidad, empleando una entonación y pronunciación adecuada y demostrando respeto por las ideas de los demás en el proceso interactivo.	Expresa ideas, opiniones, emociones y sentimientos sobre temas de interés social para una interacción fluida con un interlocutor nativo hablante, demostrando asertividad en su proceso comunicativo.
	Comprende el mensaje de su interlocutor y solicita aclaraciones cuando lo considera pertinente.	Comprende el mensaje de sus interlocutores, mostrando su posición frente a temas de su interés.
Comprensión de Textos	Comprende textos de uso cotidiano relacionados consigo mismo, con su familia y su entorno inmediato.	Comprende textos variados de mayor complejidad y extensión relacionados con temas de la realidad actual y expresada en un lenguaje de uso común.

Producción de Textos	Produce textos diversos con adecuación y coherencia, relacionados consigo mismos, con su entorno familiar, utilizando los elementos lingüísticos y no lingüísticos.	Produce textos variados con adecuación, cohesión, coherencia y corrección sobre temas de interés personal y social, teniendo en cuenta su propósito comunicativo y los destinatarios.
-----------------------------	---	---

Fuente: DCN (2015, p. 360)

La tabla 10 se muestra lo especificado por el DCN respecto al área de inglés, la cual está organizada en tres componentes; La expresión y comprensión oral, la comprensión de textos y la producción de textos. Por lo que después de haber revisado dichas bases teóricas encontramos que las dimensiones de la variable capacidades del área de inglés son las que se definen a continuación:

Dimensiones de la variable capacidades del área de ingles

Comprensión y expresión oral

Según el documento sobre las Orientaciones para el Trabajo pedagógico del Minedu, Cruzado (2012, p. 65) la comprensión de textos orales se refiere a;

Un proceso que implica la reconstrucción del sentido del texto, teniendo en cuenta: la situación comunicativa, la intención del emisor, la estructura del texto y su organización. Este proceso implica poner en práctica un conjunto de capacidades específicas como: Identificar, seleccionar, discriminar, entre otras.

Por lo cual para que se dé una adecuada comprensión oral (listening) el docente de Inglés debe establecer primero cierta información previa respecto al tema. Esto permitirá al aprendiz preparar sus sentidos y comprender mucho más y mejor la siguiente información. En otras palabras, primero se debe contextualizar la información que se brindará. Por mencionar un ejemplo, en el caso de que tuviéramos un audio sobre deportes, los estudiantes tendrían mayor facilidad para deducir el sentido del texto si se les ofreciera algún grafico referido al tema, o algún otro elemento del deporte que se mencionaran en el audio. Lo cual no significa decirles que escucharan, sino de darles algunas pistas para que descubran por sí mismos de que se tratará el audio, lo cual resulta altamente motivante.

En ese mismo sentido el DCN (2009) respecto a la expresión oral (speaking) establece que esta “implica el desarrollo interactivo de las capacidades de producción de textos orales. Este proceso se da en diversas situaciones comunicativas y con diversos propósitos relacionados con la vida cotidiana del entorno familiar y social del estudiante”.

El desarrollo de las habilidades de comprensión y expresión oral se dan de manera consecuente. Mediante ellas podemos expresar ideas, sentimientos y emociones en el idioma extranjero. Para ello es necesario desarrollarse primero la escucha activa, lo cual implica aprender a escuchar. En una segunda lengua es importante escuchar activamente porque de esta manera la persona estará, por así decirlo absorbiendo estructuras (inputs) modelos de la lengua que le permitirán, más adelante, hablar expresando ya sea sus ideas, pensamientos o aquello que necesita. En ese sentido es importante que el estudiante se familiarice con audios que sean relevantes a su contexto o nivel educativo. De nada serviría exponerlo a un audio de programación de computadoras en inglés, si el chico no tuviera idea o conocimiento previo de la información. Es difícil comprender algo de aquello que no tenemos conocimiento. A continuación ofrecemos algunas actividades recomendables para desarrollar la comprensión oral en los aprendices de un segundo idioma.

Actividades para el desarrollo de la comprensión oral

La comprensión de textos orales implica aprender a escuchar no sólo para comprender, sino además para captar los sonidos y luego reproducirlos. Para desarrollar esta habilidad se sugiere:

- a. Escuchar canciones en inglés tratando de comprender el mensaje de manera global.
- b. Escuchar diálogos diversos o cuando el profesor lee en voz alta un texto para extraer la idea principal o para completar diálogos, preparados en una hoja de práctica.
- c. Ver películas en el idioma extranjero.
- d. Detectar errores, cuando el profesor cuenta una historia o describe algo que la clase conoce.
- e. Realizar variaciones de diálogos aplicándolos a su realidad y presentarlos en clase. Role play.

- f. Responder preguntas de comprensión literal, inferencial y crítica acerca de textos o temas diversos.

Cabe resaltar que diversos estudios sobre lingüística demuestran que la primera habilidad que se desarrolla en el aprendizaje de un segundo idioma, es la de comprensión de textos. Pues antes de producir textos orales la persona necesita recibir diversos “inputs” en el idioma a aprender. Situación similar a la que se puede observar cuando un bebe primero escucha atentamente y observa a las personas de sus entorno antes de hablar. Son precisamente estos inputs del entorno los que permiten al aprendiz empaparse y/o familiarizarse con el vocabulario, la gramática y las expresiones del idioma inglés. En este sentido los maestros de dicho idioma necesitan ser conscientes de la importancia de utilizar primordialmente el inglés en sus clases.

Dimensión: Comprensión de Textos

El desarrollo de esta capacidad es fundamental para que los estudiantes puedan hacer frente a las actividades diarias de manera eficiente, comprendiendo desde las instrucciones simples para desarrollar un examen hasta instrucciones de funcionamiento de algún aparato eléctrico.

La Comprensión de textos o “Reading” da lugar a la reconstrucción del sentido del texto, proceso que permite distinguir las ideas principales y secundarias, teniendo en cuenta las estructuras lingüísticas apropiadas al texto. Facilita la recepción crítica de la información para una adecuada interacción comunicativa y para obtener nuevos aprendizajes. DCN (2009)

El desarrollo de esta capacidad hace posible decodificar un determinado mensaje, necesario para comprender desde instrucciones simples hasta información importante en el idioma extranjero. Para que se lleve a cabo una adecuada comprensión de textos, el educando debe estar familiarizado con los símbolos escritos del nuevo idioma.

En la enseñanza de idioma inglés, la capacidad de comprensión de textos es referida como “Reading Comprehension”. Al respecto Pérez (2014, p.26) manifiesta que

esta capacidad; “Permite decodificar un mensaje. Sirve para comprender desde instrucciones hasta información básica. Se debe conocer los símbolos escritos”. Dependiendo del nivel de los estudiantes, es necesario ofrecerles diferentes tipos de lectura para desarrollar en ellos las capacidades propias de la comprensión de textos. Por ello resulta importante brindar al estudiante muchos inputs (modelos de información) que le permitan familiarizarse con la gramática y uso del idioma.

Para una efectiva comprensión de textos y procesamiento de la información escrita se incluyen una lista de destrezas que involucran no solo el proceso de decodificación del texto, sino también la aplicación y extensión de la información a otros contextos, y con ello la construcción de nuevos significados y sentidos, es decir la creación de nuevos textos. Por tal motivo en su construcción, se tiene en cuenta los conocimientos previos, el nivel de traducción, el nivel de interpretación y nivel de extrapolación. Díez y Manzano (2014, p. 309)

Para desarrollar esta competencia en los estudiantes es aconsejable exponerlos a lecturas reales tales como, noticias, artículos de revistas, entre otros, ello les permitirá conocer y aprender el idioma real. De esta manera podrán familiarizarse de vocabulario y expresiones reales, las cuales mas adelante podrán utilizar.

Habilidades de la comprensión de lectura- Reading

La lectura es una habilidad importante que comprende una serie de macro o sub-habilidades. Una lectura exitosa y eficiente significa que el lector es experto en todas o en la mayoría de estos sub-destrezas. Rahman (2004, p.52).

Para comprender mejor textos en el idioma inglés se deben desarrollar habilidades y destrezas. Rahman (2004, p.52) y expone que las sub-habilidades que deben desarrollarse para una buena comprensión de lectura son las que se detallan a continuación:

Lectura rápida-Skimming

Hoy en día la mayoría de personas están expuestas a información abundante, en este sentido el skimming les ayuda a ahorrar el tiempo enfocándose en buscar lo más relevante del texto. Sin embargo, por desconocimiento muchos estudiantes y personas en general, podrían pasarse el día entero leyendo sin encontrar el propósito de la lectura. En tiempos

actuales se hace necesario conocer y desarrollar esta estrategia que permitirá hacer la lectura más efectiva. Igualmente el manejo de esta estrategia permite a los lectores seleccionar los textos o partes de los textos que van de acuerdo con las preferencias o propósitos del lector.

Al respecto Grellet (1996) citado por Rahman (2004, p.39) menciona que el escaneo es una actividad que permite obtener una visión global del texto e implica competencias de lectura definitiva. Por lo que el desarrollo de esta habilidad implica simplemente ver de lo que un texto se trata. El lector se relaciona con el texto a fin de satisfacer su curiosidad, sin necesidad de encontrarla respuesta a preguntas concretas.

Debido a la abundancia de información es importante que los estudiantes conozcan de esta técnica, para que así hagan una lectura eficiente. Si hablamos del idioma inglés es mucho más importante, al observar a muchos estudiantes que empiezan a aprender el idioma, vemos que muchos de ellos quieren conocer el significado de cada una de las palabras del texto, lo cual no es del todo bueno en general porque no les permite identificar el propósito o sentido de lectura y comprender de que se trata.

Escaneo – Scanning

Es una habilidad que requiere que la persona lea rápidamente el texto en busca de información específica. Según Rahman (2004, p.39) la exploración consiste en echar un vistazo rápidamente a través de un texto para buscar información específica por ejemplo, un nombre, una fecha o para obtener una impresión inicial de si el texto es adecuado o no para el propósito que se busca.

El escaneo implica buscar palabras específicas, frases, figuras, nombres o fechas de un evento en particular, entre otros. Esta habilidad la ponemos en práctica cuando buscamos índices, diccionarios, mapas, anuncios, entre otros.

La predicción- Predicting

Es la facultad de predecir o adivinar lo que va a venir a continuación, haciendo uso de pistas como las imágenes que nos ofrece el texto, el título, entre otros. Rahman (2004, p.43-44) menciona que “Los lectores eficientes siempre dependen de su capacidad de

predecir lo que viene después. Ellos usan pistas mínimas del texto con el fin de alcanzar el significado apropiado”.

Por lo tanto, para una lectura exitosa no siempre se requiere leer todo el texto de línea en línea. La importancia de predicción se encuentra en el hecho de que lector activa sus esquemas al leer, poniendo en mente alguna experiencia previa para asociarla con el conocimiento que ya se tiene, esta estrategia ayudará al lector a interpretar el texto con mayor claridad. Sin embargo la predicción no siempre deberá ser acertada, pues su finalidad, no es más que hacer que los lectores piensen en el posible tema que se irá comprobando o negando con la lectura. Siendo aquí donde la creatividad juega un rol importante.

La inferencia- inference

“La inferencia es el proceso de reconstrucción de presuposiciones no declaradas por el escritor” Rahman (2004, p.45). A veces, un texto sugiere algo indirectamente en lugar afirmarlo directamente. Por lo que es responsabilidad del lector el inferir dicha información. Ir más allá de lo que se literalmente.

Nuttall (1996) citado por Rahman (2004, p.45) respecto a la inferencia menciona que;

Al inferir, los lectores manipulan su poder de pensamiento para interpretar el texto- no sólo de manera explícita sino también implícita. Cabe señalar que la inferencia no es necesariamente de certeza, se trata de probabilidades. Pero estas posibilidades pueden convertirse gradualmente en certezas cuando el lector se encuentra con una palabra con más frecuencia y la entiende de manera más explícita. La inferencia afecta la interpretación de un texto en gran medida. Es, por lo tanto, un elemento esencial pero complicado.

La Inferencia es una poderosa ayuda para los estudiantes para comprender un texto, ayudándoles a leer libros más rápidamente. Además, puede hacer el texto más agradable porque desafía a los estudiantes a hacer uso de su inteligencia. Con el fin de deducir una parte de la información de un texto, los estudiantes pueden y deben hacer uso del sentido común, el poder de razonamiento y el conocimiento del mundo.

Dimensión: Producción de textos

Respecto a esta dimensión, El documento de orientaciones para el trabajo pedagógico del área de inglés O.T.P. (2010, p. 12) manifiesta que la producción de textos es;

Es un proceso de elaboración y creación de textos escritos de diferente tipo, con originalidad e imaginación. Al escribir se debe tener la capacidad de expresar ideas, emociones y sentimientos en el marco de la reestructuración de textos previamente planificados. En este proceso se hace uso de las estructuras lingüísticas empleando criterios de adecuación, cohesión, coherencia y corrección. La producción de textos se acompaña con un proceso de reflexión.

El proceso de producción de textos conlleva a la expresión de ideas, emociones y sentimientos previamente planificados. Esto motiva el espíritu activo y creador, y además, facilita el manejo adecuado de los códigos lingüísticos y no lingüísticos. Por ende la producción de textos nos sirve para expresarnos y comunicarnos mediante símbolos propios del idioma. El objetivo de desarrollar esta capacidad es que los alumnos adquieran las habilidades y destrezas necesarias para crear y/o redactar diferentes tipos de textos escritos similares a los que una persona produce en su propio idioma. La producción de textos o también conocido como “writing” no es considerada como una habilidad pasiva porque implica la movilización de muchas capacidades tales como la planificación, el plasmar la creatividad, la reflexión entre otras. Por lo que el desarrollo de esta competencia es el resultado de un proceso de familiarización de palabras y o expresiones propias del idioma del Inglés. Así mismo, para el propósito de una eficiente producción de textos se hacen necesarios el conocimiento y buen uso de la gramática, la cual contribuye a dar coherencia y corrección lingüística a la redacción.

De la mano de las capacidades y los conocimientos propios para una buena comunicación se considera también importante enfatizar que, el área de inglés busca desarrollar un conjunto de actitudes relacionadas con el respeto por las ideas de los demás, el esfuerzo por solucionar problemas de comunicación y el respeto a la diversidad lingüística y cultural.

Respecto a las habilidades propias del idioma (listening, speaking, Reading y writing). Ur (2006, p.105) ofrece una serie de estrategias y técnicas con la finalidad de mejorar el desarrollo de estas habilidades en los aprendices, enfatizando que lo ideal es diseñar situaciones reales en el aula, que preparen a los estudiante para afrontar dichas situaciones cuando se les presenten.

Por lo cual es tarea principal del docente diseñar espacios en el aula que permitan la práctica del idioma, integrando todas las habilidades y utilizando para ello situaciones reales, los diálogos con juegos de roles resultan muy provechosos, porque en ellos los estudiantes simulan ser los protagonistas. Sin embargo, resultaría mucho más provechoso si ellos pudieran interactuar con hablantes nativos, dado las circunstancias la tecnología podría ser un aliado porque ayudaría a romper barreas de distancia y tiempo.

Enfoque Comunicativo del área de idioma extranjero.

Según el O.T.P. (2010, p. 8) El enfoque comunicativo;

Implica aprender el inglés en pleno funcionamiento, en situaciones comunicativas simuladas o reales, atendiendo a las necesidades, intereses y motivaciones comunicacionales de los estudiantes. Se considera al texto como la unidad básica de comunicación y, en consecuencia, se prioriza el uso de textos reales.

Hasta hace poco la enseñanza del idioma inglés se basaba en aspectos estructurales y formales. Los estudiantes debían memorizar vocabulario y diálogos al pie de la letra y prevalecía la enseñanza de la gramática. Actualmente se tiene una visión funcionalista y comunicativa de la lengua, la cual ha revolucionado de la mano a las investigaciones sobre aprendizaje y enseñanza de idiomas extranjeros. Este se denomina enfoque comunicativo el cual se constituye en un conjunto de métodos pedagógicos que se fundamentan sobre la simulación o la reconstrucción directa de situaciones de intercambio comunicativo lo más auténticas posibles a la realidad.

El enfoque comunicativo según el O.T.P. (2010, p. 8) además implica;

- a. Brindar a los estudiantes las oportunidades de poner en práctica estrategias comunicativas, sociales y de aprendizaje que les permitan aprender a comunicarse de manera asertiva.
- b. Tener en cuenta los procesos cognitivos y metacognitivos que realizan para comunicarse y, a la vez, aprendan a aprender y a ser autónomos en su aprendizaje. Ya que la comunicación es un proceso cooperativo de interpretación de intenciones que se da en una relación social, los estudiantes, a la vez que desarrollan sus capacidades comunicativas, también irán adquiriendo de manera natural las reglas gramaticales, las mismas que les permitirán comunicarse con mayor eficiencia.

Asimismo el O.T.P. (2010, p. 8) menciona las características del enfoque comunicativo, los cuales son;

- a. El aprendizaje de la lengua en pleno funcionamiento. Los estudiantes deben comunicarse en la lengua objeto de aprendizaje, en la forma más apropiada. Emplear herramientas para generar la participación de los estudiantes, de tal manera, que las clases sean motivadoras y participativas y, por tanto, los aprendizajes se vuelvan significativos.
- b. Atención a las necesidades, intereses y motivaciones comunicativas de los estudiantes. El docente debe tener información de ello para que, en ese marco, establezca las situaciones comunicativas simuladas en clase. En la institución educativa se deben tratar los temas cercanos a los estudiantes, teniendo en cuenta sus intereses; de esa manera, se creará un ambiente motivador de aprendizaje para ellos.
- c. El texto como la unidad básica de comunicación. Sea este oral o escrito tiene una estructura definida y es el resultado de una situación de comunicación, donde existen determinadas reglas de gramática textual, que lo dotan de cohesión y coherencia, dándole sentido a aquello que se quiere expresar o comunicar. Esta es la razón por la que se sugiere, en lo posible, utilizar textos completos y de preferencia auténticos, es decir, textos que hayan sido elaborados con un propósito comunicativo en un contexto real; por ejemplo: anuncios de un periódico, recetas, etc. Esto permitirá, además, conocer los aspectos socioculturales del idioma que es objeto del aprendizaje.

- d. Enseñanza del idioma en espacios simulados. Crear situaciones, personajes y objetivos, de tal manera que los estudiantes hablen y actúen como si fueran ellos mismos, se involucren en la situación y se sientan parte real de la misma.
- e. Rol del docente. Genera las condiciones necesarias para brindar oportunidades a los estudiantes y para utilizar el idioma en situaciones comunicativas reales y simuladas; por ejemplo: una entrevista para un empleo, pedir disculpas, entre otras.

Bajo el concepto del enfoque comunicativo, al aprendiz ya no se le considera como un sujeto pasivo sino como agente activo dentro del proceso enseñanza-aprendizaje, que se vale de la lengua en función de sus necesidades pragmáticas, informativas y expresivas.

La competencia comunicativa del idioma inglés

La Unidad de Diseño Curricular Nacional (2009, p. 359) establece lo siguiente en cuanto a la finalidad de la enseñanza del Área de Inglés:

El área de Inglés tiene como finalidad el logro de la competencia comunicativa en una lengua extranjera, la que le permitirá adquirir la información de los más recientes y últimos avances científicos y tecnológicos, ya sean digitales o impresos en inglés, así como permitirles el acceso a las nuevas tecnologías de la información y la comunicación para ampliar su horizonte cultural. Además, se les crea las condiciones y oportunidades para el manejo de metodologías innovadoras que fortalezcan su autonomía en el aprendizaje de otras lenguas.

Por ello se considera importante el desarrollo de las capacidades propias del área de inglés, por que el manejo de estas nos harán competentes en términos comunicativos, en una segunda lengua. Desarrollar la competencia implica manejar las cuatro habilidades del idioma (listening, speaking, reading y writing).

Asimismo, el DCN (2009) expresa que la competencia comunicativa se refiere “al manejo de las capacidades, conocimientos y habilidades lingüísticas y paralingüísticas necesarios para poder desenvolverse en situaciones comunicativas diversas”.

Siguiendo con lo planteado por el DNC (2009), los planteamientos didácticos que aportan una nueva visión de la enseñanza de la lengua se agrupan en lo que se ha denominado Enfoque Comunicativo. Al respecto el Minedu (2010) afirma que;

“El enfoque comunicativo implica aprender el inglés en pleno funcionamiento, en situaciones comunicativas simuladas o reales, atendiendo a las necesidades, intereses y motivaciones comunicacionales de los estudiantes”.

Siendo el propósito principal del área de Inglés el logro del aprendizaje del idioma, lo cual implica no solo el conocimiento del aspecto gramatical sino también funcional de la lengua, cabe mencionar que para lograrlo lo ideal es transformar el aula en un escenario donde se pueda poner en práctica el idioma, ya que cruzando la puerta las posibilidades de utilizarlo serán pocas o nulas. Por ello se afirma que el área de inglés se orienta al desarrollo de la competencia comunicativa, porque esta permite a los estudiantes ser eficientes en el manejo del idioma. Y para que ello se dé es necesario además, adquirir conocimiento de los parámetros socioculturales de la lengua a aprender (reglas de cortesía, saludos, solicitar y ofrecer información personal, entre otros), lo cual permitirá una adecuada utilización de la lengua, ofrecer mensajes con cohesión, coherencia y corrección de acuerdo al nivel de avance del desarrollo de su capacidad comunicativa. Cruzado (2011, p. 62)

En virtud de lo anteriormente mencionado es importante que los maestros de idioma Inglés sean conscientes de las nuevas técnicas y estrategias en enseñanza de idiomas. Pues ellos serán los artífices en brindar oportunidades a los estudiantes de vivenciar significativamente el idioma, de perder el miedo y ser partícipe de su propio aprendizaje, que es la mejor manera para los estudiantes aprendan. Es decir el rol del docente de Inglés es brindar al estudiante oportunidades de aprender a comunicarse en inglés propiciando situaciones comunicativas en el aula, para lo cual se debe crear un ambiente propicio que permita a los estudiantes hacer uso efectivo del idioma mediante diferentes estrategias o técnicas.

Competencia comunicativa.

En términos generales, la habilidad que poseen muchas personas para lograr sus objetivos en la vida depende su competencia comunicativa. Por ello se afirma que el desarrollo de la

competencia comunicativa es importante para el éxito de los educandos, porque esta se constituye en una pieza fundamental para su futuro y la consecución de sus metas sociales.

Al reflexionar sobre lo anteriormente expuesto nos preguntamos, si una persona llegase a ser considerada exitosa debido al buen manejo de su idioma materno, cuanto más competente podrá llegar a ser si lograra adquirir dicha competencia en un segundo idioma, como en el caso del Inglés, el cual se constituye en la actualidad en una lengua que posibilita la comunicación internacional, abriendo puertas a mayores y mejores oportunidades en muchos aspectos de la vida social, laboral y profesional.

Muchos autores hubieron investigado sobre el manejo de la competencia comunicativa en un segundo idioma, cada uno de ellos desde diferentes perspectivas. En un primer momento lograron coincidir en el aspecto de gramática como elemento esencial para su desarrollo. Sin embargo en los 90's Hymes enfatizó que para hablar un idioma eficientemente, no bastaba con conocer las reglas gramaticales. Por lo que considero que para lograr la competencia comunicativa era necesario conocer las reglas del uso de la gramática, definiendo a la competencia comunicativa como el conocimiento de reglas para entender y producir el significado referencial y social de la lengua.

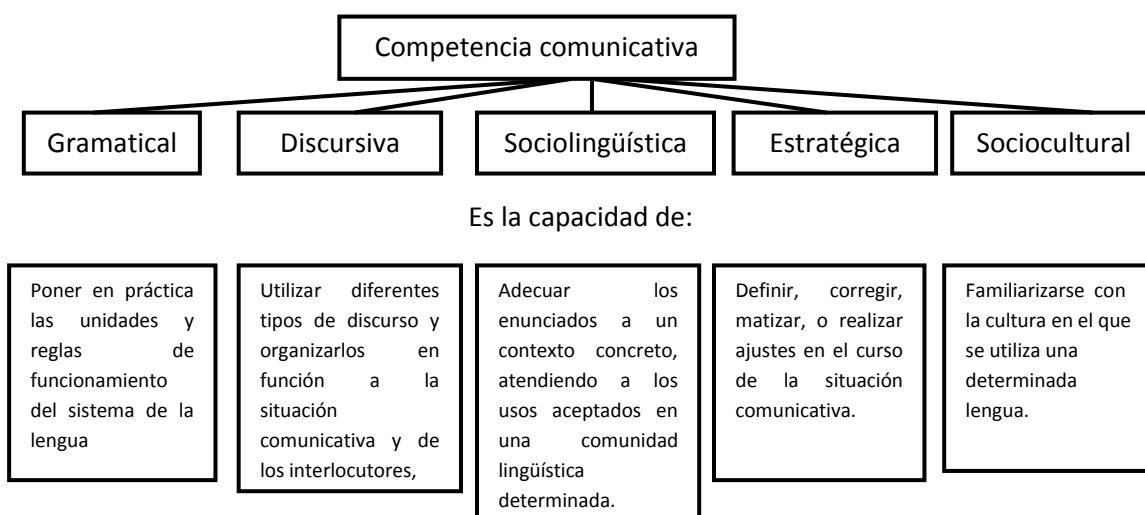


Figura 13. Modelo de competencia comunicativa de Canale y Swaim (1980).

Adaptado del *Ministerio de Educación, cultura y deporte de España* (2001, p.23-24)

La figura 13 muestra que el manejo de la competencia comunicativa implica cinco componentes o aspectos; gramatical, discursiva, sociolingüística estratégica y sociocultural. Los cuales de manera integrada posibilitan la competencia comunicativa de la persona. Así mismo no se puede priorizar un componente de manera aislada son necesarios el desarrollo de estos cinco aspectos para aprender el idioma y ser un hablante competente.

De otra parte Bravo (2007, p. 10) compara las similitudes entre la comunicación en lenguas extranjeras y la materna exponiendo lo siguiente;

La comunicación en lenguas extranjeras comparte, en líneas generales, las principales capacidades de la comunicación en la lengua materna; se basa en la habilidad para comprender expresar e interpretar pensamientos, sentimientos y hechos de forma oral y escrita en una determinada serie de contextos sociales, como la vida privada y profesional, el ocio o la educación y la formación, de acuerdo con los deseos de las necesidades de cada cual.

Muchas las personas han conseguido comprender mejor su idioma materno al aprender un segundo idioma. El área de comunicación e Inglés comparten capacidades similares (expresión y comprensión oral, comprensión de textos y producción de textos), siendo el propósito de ambas el logro de la competencia comunicativa. La que se da, teniendo un adecuado manejo de la gramática, el uso del idioma según el contexto y el manejo de otras habilidades. Sin embargo, si un estudiante no comprende aquello que lee en su propio idioma, mucho menos capaz será de comprender información en otro idioma. Por lo que la comprensión de textos es básica para comprender otras áreas.

Asimismo el Minedu (2010, p. 7) expone que entre los beneficios de aprender un idioma extranjero esta, que a través de dicho proceso de aprendizaje la persona “mejorara el manejo de la propia lengua materna, pues el aprendizaje de otros idiomas mejora la comprensión de los idiomas en general, lo que permitirá a los estudiantes utilizar su lengua materna más eficazmente.”

En concordancia a lo anteriormente mencionado inferimos que a través de la adquisición de un idioma extranjero se logra mejorar y/o perfeccionar el idioma materno. Esto se puede evidenciar cuando una persona que está aprendiendo un idioma extranjero,

buscará mejorar su capacidad de comprender textos mediante la práctica constante de lecturas en el idioma a aprender, esa constancia en la práctica la llevará a desarrollar capacidades generales y propias de la comprensión de textos tales como; interpretación y deducción de textos, análisis e inferencias, por citar algunos. En ese mismo sentido Bravo (2007, p. 10) declara que los idiomas comparten capacidades básicas que permiten al ser humano manejar eficientemente la lengua o lenguas, ya sea en diferentes situaciones y/o contextos y de acuerdo con los deseos o necesidades de cada cual.

Adicionalmente a ello Bravo (2007, p.10) expone que;

La comunicación en lenguas extranjeras exige también poseer capacidades tales como la mediación y la comprensión intercultural. El nivel de dominio de cada persona será distinto en cada una de las cuatro dimensiones y variará, asimismo, en función de la lengua de que se trate y de su nivel educativo de base, su entorno y sus necesidades e intereses.

De lo expuesto por el autor podemos afirmar que la comunicación en lenguas extranjeras no solo exige desarrollar capacidades propias de la lengua sino también desarrollar capacidades adicionales que nos permitirán manejar el idioma de manera eficientemente, siendo estas capacidades la mediación y la comprensión intercultural, las que posibilitarán utilizar el idioma de acuerdo al contexto, o la situación que se esté viviendo. Asimismo el nivel de dominio que alcance cada persona será distinto en cada una de las cuatro dimensiones; es decir algunos, teniendo en cuenta sus conocimientos previos, sus necesidades e intereses, entre otros factores, desarrollarán la escritura antes que la oralidad, o algunos otros la oralidad antes que la escritura.

El uso de recursos educativos y tecnológicos en el área de Inglés

Respecto a los recursos tecnológicos Rose y Meyer (2002) mencionan que estos aportan un gran abanico de recursos didácticos que se encuentran disponibles en internet siendo estos, los software, las plataformas, las páginas web, entre otros., los cuales sirven al docente en su labor al permitir trabajarlos en diferentes contextos y situaciones de aprendizaje. Asimismo, debido a su flexibilidad estos recursos pueden adaptarse a las diferentes necesidades de aprendizaje de los estudiantes.

Es bien sabido que el inglés es el idioma más difundido internacionalmente y que este se encuentra además relacionado a las nuevas tecnologías de comunicación. En tal sentido resulta importante que nuestros estudiantes se les ofrezcan espacios para aprenderlo eficientemente. Dado nuestro contexto educativo, se hace necesario el apoyo de la tecnología para reducir las distancias físicas entre la escuela y el estudiante.

Según el O.T.P. (2010, p. 80) respecto al uso de los recursos educativos en el área de Inglés menciona lo siguiente;

Inglés es comunicación y comunicación es tecnología, por lo tanto el inglés va de la mano con la tecnología y esa es la razón por la cual incorporamos la tecnología en el desarrollo de nuestras clases, ya que permite que sean menos tradicionales y más interactivas.

La mejor manera de enseñar inglés es a través del uso del idioma mismo. Es decir ¿Cómo se enseña a un niño a caminar? pues caminando, ¿Cómo se enseña a un niño a cantar? pues cantando. Las respuestas parecen lógicas y no hay otra solución. La mejor manera de aprender inglés es practicando, hablando, escuchando, etc. En la escuela se crean las situaciones para ello se dé de manera natural y motivadora pero el tiempo es un factor limitante. No es posible aprender eficientemente el idioma con poca exposición a la misma. Por lo que es indispensable, en estos nuevos tiempos tener a la tecnología como aliado estratégico para contrarrestar la distancias y mejorar la exposición al idioma inglés. De ese modo haremos que el aprendizaje del inglés se hace más fácil y activo. Al respecto el O.T.P. (2010, p. 80) manifiesta que “Un buen docente sabe que la educación y la vida son una sola y debe usar todo lo que está a su alcance para dinamizar el proceso de aprendizaje a través de los cinco sentidos”.

Importancia del aprendizaje del idioma inglés en nuestro país.

Mediante el Decreto Supremo N° 012-2015-MINEDU, se aprobó la Política Nacional de Enseñanza, Aprendizaje y Uso del Idioma Inglés, denominado "Inglés, puertas al mundo", el cual busca impulsar la enseñanza aprendizaje del idioma con la finalidad de brindar mejores oportunidades a los estudiantes e insertarlos en el mercado laboral con mayores posibilidades de éxito.

Asimismo en el Artículo 3 de la referida norma, establece el objetivo general de dicha política de estado;

El objetivo general de la Política "Inglés, puertas al mundo" es que los beneficiarios de la misma desarrollen las competencias comunicativas del idioma inglés, para ampliar su acceso a oportunidades educativas, científicas, tecnológicas y laborales, así como para contribuir a la formación de un capital humano más productivo, y a la inserción en mercados internacionales, con miras a fortalecer la competitividad del país a nivel internacional.

Mediante este programa se da inicio al impulso del aprendizaje del idioma inglés en las instituciones educativas, teniendo como meta que los estudiantes egresen con un nivel intermedio certificado mediante exámenes internacionales. Sin embargo hacen falta más docentes del idioma inglés calificados y con vocación de servicio, para hacer viable este reto que se le plantea el país.

Justificación

La importancia del presente trabajo de investigación radica en determinar la influencia del uso de la plataforma Educaplay en las capacidades del área de Inglés en los estudiantes del 2do año de la I. E. "San Antonio de Jicamarca" Vitarte; Lima, 2015.

Educación en el siglo XXI implicará hacer frente a un mundo globalizado crecientemente complejo a partir de una formación curricular flexible y emancipatoria. Esta nueva educación tendrá necesariamente que ofrecer al estudiante de educación superior una formación sólida que, rebasando la formación exclusiva en áreas disciplinares específicas, aborde la formación en valores y en habilidades de razonamiento y de pensamiento crítico, posibilitándole tanto un desarrollo profesional como una formación continua a lo largo de la vida. (Lee, Vivaldo, Flores, Caballero y Calderón, 2006, p. 19).

La educación en el presente siglo ofrece muchos retos en lo que respecta al aspecto académico, formación en valores, habilidades de razonamiento y pensamiento crítico. Por lo que los maestros debemos conocer estrategias modernas e innovadoras que nos permitan enseñar a nuestros estudiantes a aprender a aprender en un mundo globalizado, a gestionar

sus conocimientos y ser autónomos posibilitándoles de esta manera una formación continua a lo largo de sus vidas.

En tal sentido, las plataformas educativas se constituyen en herramientas tecnológicas modernas de fácil manejo que posibilitan la interacción entre docentes y alumnos de manera sincrónica o asincrónica. En ellas el docente puede publicar lecturas, videos, prácticas entre otros, lo cual les permitirían constituirse en un medio en el que el alumno refuerce lo aprendido en clases de idioma extranjero, permitiéndoles mejorar el desarrollo de las competencias necesarias para manejar el inglés de manera más eficiente. Y considerando las pocas horas de exposición para el idioma que aún poseen la curricula de muchas escuelas públicas, se hace necesaria la utilización de medios que permitan al estudiante asumir una actitud más activa en su proceso de aprendizaje.

A) Justificación Teórica:

La presente investigación es pertinente porque permitirá determinar la influencia significativa del uso de las plataforma educativa “Educaplay” en el mejoramiento de las capacidades del área de inglés los estudiantes del 2do año de secundaria de la Institución Educativa “San Antonio de Jicamarca” 2015. Con ello se espera contribuir a elevar la calidad de enseñanza-aprendizajes de dicho idioma en las instituciones de gestión públicas. Asimismo, la presente investigación será útil como antecedente para futuras investigaciones que pueden realizarse en otras instituciones educativas, también aportará nuevos elementos teóricos

B) Justificación Metodológica:

La presente investigación tiene un enfoque cuantitativo, para llevarla a cabo se utilizaron una serie de técnicas tales como observación, exámenes y encuestas. Los cuales nos sirvieron para la recolección de datos y nos permitieron determinar la influencia de significativa del uso de las plataforma educativa “Educaplay” en las capacidades del área de inglés en los estudiantes del 2do año de secundaria de la institución educativa “San Antonio de Jicamarca” 2015.

C) Justificación pedagógica

Las nuevas tecnologías no solo han revolucionado nuestra concepción de la comunicación, sino que además han marcado esta generación de alumnos y alumnas adolescentes que se encuentran en las aulas de secundaria. Generación a la que ya se conoce como “The Net Generation”. Como así lo recogen Oblinger y Oblinger (2005), citado por García (2008 p.118)

García, Barrio, Durán, Gamonal y Gálvez (2011 p. 111) afirman “Todo lo que hoy en día lleva la denominación de digital es sinónimo de modernidad y de progreso. Facilidad, flexibilidad, rapidez, globalizador, democrático, etc., una serie de calificativos que apoyan y definen esta idea.”

En ese sentido, en el ámbito educativo resulta importante que el docente aplique las nuevas tecnologías en su práctica pedagógica. Teniendo en cuenta que a los estudiantes el uso de lo tecnológico no les es desconocido y que este les resulta altamente motivador. En este sentido la presente investigación ayudara a los docentes a conocer y aplicar una estrategia efectiva, no nueva, pero si poco conocida para mejorar la adquisición de la competencia comunicativa del idioma inglés en sus estudiantes, como son las plataformas educativas, y en este caso específico la plataforma “Educaplay”.

Según el Ministerio de Educación Nacional de Colombia - Guía N° 22 (2006, p. 31) “en muchas instituciones, el aula y el entorno escolar son los únicos espacios disponibles para el uso del inglés siendo el tiempo de contacto de los estudiantes con el idioma, limitado”. Por lo que es necesario plantear el desafío de aprovechar al máximo todas las oportunidades que se tengan al alcance.

Por ello el presente trabajo de investigación pretende contribuir a dinamizar el proceso de enseñanza- aprendizaje del idioma, teniendo en cuenta la poca exposición, debido a la curricula, que se da en las aulas. El uso de esta herramienta pedagógica moderna favorecerá el fortalecimiento de los aprendizajes recibidos en la escuela, más aún los estudiantes encontrarán una forma atractiva y beneficiosa de utilizar las redes sociales,

ya que en la actualidad la mayoría solo lo utiliza con fines de entretenimiento y distracción.

D) Justificación practica:

Siendo nuestro distrito, un distrito emergente que propicia la capacitación constante de los docentes en beneficio de los estudiantes, siendo además consecuente con el mejoramiento de la calidad educativa, conocedores de que ello traerá mayor y mejor desarrollo tanto individual como social de su población, este no puede quedar exento de conocer y difundir la efectividad del uso de la tecnología en beneficio del mejoramiento del aprendizaje del idioma inglés, porque este se constituye en un referente de mayores y mejores oportunidades sociales, al constituirse en el idioma que habla el mundo.

Problema General

¿Cuál es la influencia del uso de la plataforma Educaplay en el desarrollo de las capacidades del área de Inglés en los estudiantes del 2do año de secundaria de la I. E. “San Antonio de Jicamarca” Vitarte; Lima, 2015?

Problemas específicos 1

¿Cuál es la influencia del uso de la plataforma Educaplay en el desarrollo de las capacidades de expresión y comprensión oral del área de Inglés en los estudiantes del 2do año de secundaria de la I. E. “San Antonio de Jicamarca” Vitarte; Lima, 2015?

Problemas específicos 2

¿Cuál es la influencia del uso de la plataforma Educaplay en el desarrollo de las capacidades de comprensión de textos del área de Inglés en los estudiantes del 2do año de secundaria de la I. E. “San Antonio de Jicamarca” Vitarte; Lima, 2015?

Problemas específicos 3

¿Cuál es la influencia del uso de la plataforma Educaplay en el desarrollo de las capacidades de producción de textos del área de Inglés en los estudiantes del 2do año de secundaria de la I. E. “San Antonio de Jicamarca” Vitarte; Lima, 2015?

Hipótesis General.

El uso de la plataforma Educaplay influye significativamente en el desarrollo de las capacidades del área de inglés en los estudiantes del 2do año de secundaria de la I. E. “San Antonio de Jicamarca” Vitarte; Lima, 2015.

Hipótesis Específica.

Hipótesis Específica 1.

El uso de la plataforma Educaplay influye significativamente en el desarrollo de la capacidad de expresión y comprensión oral del área de inglés en los estudiantes del 2do año de secundaria de la I.E. “San Antonio de Jicamarca” Vitarte; Lima, 2015.

Hipótesis Específica 2.

El uso de la plataforma Educaplay influye significativamente en el desarrollo de la capacidad de comprensión de textos del área de inglés en los estudiantes del 2do año de secundaria de la I.E. “San Antonio de Jicamarca” Vitarte; Lima, 2015.

Hipótesis Específica 3.

El uso de la plataforma Educaplay influye significativamente en el desarrollo de la capacidad de producción de textos del área de inglés en los estudiantes del 2do año de secundaria de la I.E. “San Antonio de Jicamarca” Vitarte; Lima, 2015.

Objetivos

General

Determinar la influencia del uso de la plataforma Educaplay en el desarrollo de las capacidades del área de inglés en los estudiantes del 2do año de secundaria de la I. E. “San Antonio de Jicamarca” Vitarte; Lima, 2015.

Objetivos Específicos 1

Determinar la influencia del uso de la plataforma Educaplay en el desarrollo de la capacidad de expresión y comprensión oral del área de inglés en los estudiantes del 2do año de secundaria de la I. E. “San Antonio de Jicamarca” Vitarte; Lima, 2015.

Objetivos Específicos 2

Determinar la influencia del uso de la plataforma Educaplay en el desarrollo de la capacidad de comprensión de textos del área de inglés en los estudiantes del 2do año de secundaria de la I. E. “San Antonio de Jicamarca” Vitarte; Lima, 2015.

Objetivos Específicos 3

Determinar la influencia del uso de la plataforma Educaplay en el desarrollo de la capacidad de producción de textos del área de inglés en los estudiantes del 2do año de secundaria de la I. E. “San Antonio de Jicamarca” Vitarte; Lima, 2015.

Definición de Términos Básicos

Aprendizaje: El aprendizaje es el proceso a través del cual se adquieren nuevas habilidades, destrezas, conocimientos, conductas o valores como resultado del estudio, la experiencia, la instrucción y la observación.

Blended learning: El término se traduce al castellano como Aprendizaje Mezclado, sigue una tendencia con una marcada raíz procedente del campo de la psicología escolar en la que destaca el término “aprendizaje” como contrapuesto al de “enseñanza” (aprendizaje mixto) este tipo de metodología es aquel donde se combinan la enseñanza presencial con los entornos virtuales. Surgió posteriormente al e-learning, la cual tenía como base solo los medios virtuales. En este se trata de aprovechar de los medios tecnológicos para mejorar la enseñanza-aprendizaje mediante clases presenciales y online.

Blog: son herramientas que nos permiten dar a conocer nuestras ideas y conocimientos a todo el mundo, permite incrementar nuestra experiencia a través de comentarios que recibimos y realizamos al trabajo de otros, en general permiten conocer nuevas personas, generar debates, recibir puntos de vista, subir videos, fotos diversión y ganar dinero a través de publicidad.

Capacidad: Del latín “capacitas”, es la aptitud con que cuenta cualquier persona para llevar acabo Cierta tarea. Es decir que todos los seres humanos estamos capacitados para realizar con éxito cualquier tarea. La capacidad es una serie de herramientas naturales con las que cuentan todos los seres humanos. Se define como un proceso a través del cual todos

los seres humanos reunimos las condiciones para aprender y cultivar distintos campos del conocimiento, aun si estas condiciones hayan sido o no utilizadas, de esta manera, nos referimos a estas condiciones como un espacio disponible para acumular y desarrollar naturalmente conceptos y Habilidades.

Competencia: La Competencia pone en juego un conjunto integrado de capacidades, habilidades, destrezas y actitudes. Asimismo el concepto de competencia ha evolucionado a lo largo de la historia de la educación y, en la actualidad, va mucho más allá de las simples definiciones iniciales de un "saber hacer en contexto". Hoy, el concepto es más complejo, relacionándose con la 'formación y modificación de las estructuras mentales' y las 'formas de ver la realidad'.

Edublog: es una herramienta on-line cuyo principal objetivo es apoyar el proceso de enseñanza-aprendizaje en un contexto educativo que permiten la interacción entre docentes y alumnos, en el cual el docente publica contenidos y actividades para que los alumnos interactúen creando el conocimiento.

Aprendizaje colaborativo: se define como el "conjunto de métodos de instrucción para la aplicación en grupos pequeños, de entrenamiento y desarrollo de habilidades mixtas (aprendizaje y desarrollo personal y social), donde cada miembro del grupo es responsable tanto de su aprendizaje como de los restantes miembros del grupo."

Entorno virtual: Mediación interactiva que nos permite experimentar otras formas de relacionarnos con los demás y con el mundo. Está compuesto por una interfaz de tiempo virtual (espacio virtual), un actuador (dispositivo) y un conector (red).

Escala de Likert: Tipo de escala de actitudes con las declaraciones que son claramente favorables o desfavorables con claridad, donde el entrevistado indica el grado de acuerdo. (Instrumento de evaluación).

HTTP (Hypertext Transfer Protocol) es un protocolo que se necesita para poder navegar por internet. Gracias a este protocolo se puede acceder a todas las webs que aparecen en la red. Este protocolo funciona mediante peticiones y respuestas entre el cliente y el servidor,

partiendo de una petición de información del cliente, a lo cual se le da acceso a una página web.

Nativos digitales: se refiere a las nuevas generaciones, que por haber nacido y crecido en un entorno tecnológicos manejan un vocabulario relacionado a las nuevas tecnologías, y se valen de ellas para gestionar información de forma rápida y eficiente.

Página web: es un servicio que ofrece acceso a multitud de información desde cualquier lugar del mundo. Permite mantener contacto a tiempo real con personas en cualquier momento, independientemente del lugar en el que se encuentren.

Plataforma educativa: Sistema que integra varias herramientas para fines docentes. Permite la creación y gestión de cursos completos para internet sin necesidad de tener conocimientos avanzados de programación.

Red social: Comunidades participativas donde se establecen relaciones entre usuarios en base a sus intereses comunes. Estas relaciones son posibles gracias a una serie de utilidades que disponen las redes sociales basándose en la estructura primaria que las configura. Se trata de utilidades como dejarse ver, encontrar personas, conocer gente nueva, compartir conocimiento, compartir contenido, participar en grupos de intereses comunes, mostrar ideas e ideologías/debatir, divertirse, realizar negocios, encontrar/ofrecer trabajo y realizar trabajos colaborativos. De la misma manera el Minedu las define como un “Grupo de personas que interactúan en espacios virtuales compartidos dedicados a presentar su perfil e intercambiar experiencias y comunicarse”.

Sociedad del conocimiento: sociedad con capacidad de generar, apropiar, y utilizar el conocimiento para atender las necesidades para su desarrollo.

Tecnología: es la aplicación práctica del conocimiento, especialmente en un área particular como es la web 2.0; además es un proceso evolutivo de creación de herramientas para diseñar, controlar y mejorar la didáctica.

URL (Uniform Resource Locator) es un localizador de recursos en Internet que se utiliza para buscar texto, imágenes, documentos, videos, entre otros. Asimismo es el conjunto de caracteres con los que se denomina a cada uno de los recursos por internet.

II. Marco Metodológico

Marco metodológico

El marco metodológico es la estructuración de los procedimientos a realizar durante el proceso de estudio relacionado al análisis, toma de datos para buscar la relación entre dos variables que presumiblemente afectan el desarrollo que presumiblemente afectan el desarrollo integral del estudiante.

2.1. Variables

2.2.1. Definición conceptual

Variable independiente: Uso de la plataforma Educaplay

Es una plataforma que permite diseñar actividades educativas online basadas en tecnología flash. Cualquier usuario registrado en Educaplay puede diseñar actividades educativas con un resultado atractivo y profesional, en tan sólo unos minutos. Pérez (2014, p. 34)

Variable dependiente: Capacidades del área de inglés

La expresión y comprensión oral, la comprensión de textos y la producción de textos se constituyen en las capacidades del área de inglés, las cuales posibilitan el desarrollo y fortalecimiento de las capacidades fundamentales de la persona, y les permiten ser competentes para comunicarse y expresar ideas en el idioma inglés, en distintas situaciones ya sean reales o hipotéticas. Cruzado. (2012, p. 70)

2.2. Definición operacional

Variable independiente: Uso de la plataforma Educaplay

Se constituye en una herramienta de apoyo al proceso educativo, mediante el cual los docentes y estudiantes pueden acceder a diversas actividades que facilitan la enseñanza-aprendizaje del idioma inglés. Porque a través de esta, el aprendizaje se da de manera interactiva, posibilitando que el alumno sea protagonista de su propio aprendizaje, que pueda aprender haciendo.

Tabla 11

Operacionalización de la variable independiente “Uso de la plataforma Educaplay”.

Dimensiones	indicadores	Items	Escala e Índice
Actividades de la plataforma Educaplay	Características	(1) (2) (3) (4) (5)(6) (7) (8)	Ordinal
	Uso pedagógico en	(9)(10)(11)	(4) Siempre
	relación a las	(12)(13)(14)	(3) Casi siempre
	capacidades del	(15)(16)(17)	(2) casi nunca
	idioma inglés.	(18)	(1) Nunca

Variable dependiente: Capacidades del área de inglés

Se refieren al manejo adecuado de las cuatro habilidades (listening, speaking, Reading y writing) que permite ser competente para comunicarse y expresar ideas en el idioma inglés, en distintas situaciones ya sean reales o hipotéticas.

Tabla 12

Operacionalización de la variable dependiente “Capacidades del área de inglés”.

Dimensiones	Indicadores	Item	Escala y valores	Niveles y rangos
Expresión y Comprensión Oral	-Expresa información personal	1,2,3,4		Inicio (0-1)
	-Escucha con atención, identificando el su propósito específico.			Proceso (2 -3)
	-Usa recursos verbales y no verbales pertinentes al proceso comunicativo.			Logrado (4 a más)
Comprensión de textos	-Reconstruye el sentido dado por el autor de un determinado texto.	5,6,7,8		Inicio (0-1)
	-Discrimina información relevante del texto.		Ordinal	Proceso (2 -3)
	-Interpreta información para responder sobre lo leído.		(4) Siempre	Logrado (4 a más)
			(3) Casi siempre	
	-Aplica su juicio crítico respecto a lo leído.		(2) casi nunca	
			(1) Nunca	
Producción de textos	- Utiliza las reglas gramaticales y ortográficas.	9,10,11,12		Inicio (0 - 2)
	- Identifica la expresión de ideas, emociones y sentimientos en textos previamente planificados.	13,14		Proceso (3 - 4)
	-Redacta texto ofreciendo información personal de manera adecuada y coherente.			Logrado (5 - 6)
Total				Inicio (0 - 4)
				Proceso (5 - 9)
				Logrado (10 - 14)

2.3. Metodología

El método de la investigación es experimental. Al respecto Sánchez y Reyes (1996, p. 36) señalan que la investigación experimental:

Consiste en organizar deliberadamente condiciones de acuerdo con un plan previo, con el fin de investigar posibles relaciones causa-efecto exponiendo a uno o más grupos experimentales a la acción de una variable experimental y contrastando con grupos de control o separación.

2.4. Tipo de estudio

La presente investigación es de tipo aplicada por que su interés se centrara en la aplicación práctica de un programa de intervención con la finalidad de demostrar su efectividad. Sánchez y Reyes (1996, p.13)

Cabe destacar que La investigación aplicada, tiene entre sus bondades el brindar una gran posibilidad de réplica y un enfoque sobre puntos específicos de los fenómenos, además de facilitar la comparación entre estudios similares. Hernández, Fernández y Baptista (2014, p.30)

Asimismo, Según Sánchez y Reyes (1996) dice: la investigación aplicada o tecnológica está orientada a demostrar la validez de ciertas técnicas bajo los cuales se aplican principios científicos” (p.16)

En este sentido, el tipo de investigación que nos propusimos trabajar en el presente estudio tuvo como propósito la aplicación de la plataforma educativa “Educaplay” en las capacidades del idioma inglés en los estudiantes de 2do de secundaria de la IE “San Antonio de Jicamarca” del distrito de Vitarte.

2.5 Nivel de investigación : explicativo

Según Schmelkes (citado por Sánchez y Reyes 1996, p. 18), los estudios explicativos están orientados a explicar e identificar las razones causales de la presencia de ciertos acontecimientos, y requieren explicar hipótesis. Por lo tanto, este nivel investigativo trata de explicar la validez de la aplicación de ciertos programas, estrategias, técnicas entre otros., a través de la prueba de hipótesis

2.6 Diseño de estudio

La presente investigación es de diseño experimental tipo cuasi experimental, ya que tiene como objetivo demostrar la influencia de la variable independiente “uso de la plataforma Educaplay” sobre la variable dependiente “capacidades del área de inglés” para lo cual se prepara un ambiente con la finalidad de medir los cambios y efectos que se producen en la variable dependiente (capacidades del área de inglés).

Al respecto los autores Sánchez y Reyes en el libro “Metodología y diseños en la investigación científica“, exponen sobre este tipo de diseños que, “Los diseños cuasi experimentales se emplean en situaciones en las cuales es difícil o casi imposible el control experimental riguroso. Una de estas es precisamente el ambiente en el cual se desarrolla la educación y el fenómeno social en general” Sánchez y Reyes (1996, p.90)

Asimismo Gordon Wood (1984) nos señala que: “En el método cuasi experimental, el experimentador manipula una o más variables independientes en un intento de influir en la conducta de los participantes.

Por lo que para la presente investigación se selecciono el diseño cuasi-experimental, en la que se utiliza dos grupos uno denominado “grupo experimental” y el otro “grupo control”. El grupo experimental es aquel donde se introduce la aplicación de la variable independiente, en este caso “Uso de la plataforma Educaplay”, mientras que al grupo control no se le asigna ningún tratamiento. Asimismo los participantes de la presente investigación no han sido asignados aleatoriamente sino que forman parte de grupos ya constituidos.

Las investigaciones experimentales tienen una notación específica, la cual responde a la siguiente forma:

GE	O1	X	O2

GC	O3		O4

Dónde:

O1 Y O3 :Prueba de entrada

O2Y O4 : Prueba de salida

X : La variable “Uso de la plataforma Educaplay”

2.6 Población y muestra

Población

La población comprendió a los estudiantes de 2do año de educación secundaria de la I.E. “San Antonio de Jicamarca”, el estudio corresponde a la muestra no probabilística, pues según Hernández (2014, p.176) la elección de los elementos no depende de la probabilidad, sino de causas relacionadas con las características del investigador o del que hace la muestra.

Muestra

La toma de la muestra ha sido realizada mediante un procedimiento no probabilístico por intención del investigador, dando un total de 60 alumnos del 2do año de Educación secundaria de la I.E. “San Antonio de Jicamarca”.

De los 60 alumnos: 30 se consideraron como grupo control y 30 como grupo experimental.

Tabla 13

Estudiantes del 2do de secundaria de la I E “San Antonio de Jicamarca”

Nivel	Grado	Secciones	N° de Alumnos
Secundaria	2do año	A	30 GE
	de secundaria	B	30 GC

Fuente: Archivo de la Institución Educativa “San Antonio de Jicamarca”

2.8 Técnica e instrumentos de recolección de datos

Técnica

El análisis y la tabulación de datos de la investigación, se realizó mediante la ficha de observación, porque tiene como objetivo determinar la influencia de la utilización de la plataforma Educaplay en las capacidades del área de inglés.

Tabla 14:

Calificación y puntuación de la ficha de observación.

Puntuación	Afirmación
4	Siempre
3	Casi siempre
2	Casi nunca
1	Nunca

Otra técnica utilizada para la presente investigación fue la encuesta, la cual se aplicó a los alumnos de 2do. de Secundaria que trabajaron con la plataforma “Educaplay” (grupo experimental) para conocer su apreciación sobre las ventajas y desventajas de la plataforma así como también su eficiencia en el desarrollo de las actividades para mejorar las capacidades del área de inglés.

Descripción de la aplicación del Pre-test y Post-test

Para el presente estudio se aplicó el pre test, al inicio del programa, a ambos grupos (experimental y control), posteriormente, luego de la utilización de la plataforma por parte del grupo experimental, se les aplicó el post-test con la intención de evaluar las capacidades en el área de inglés. Asimismo el test presentó actividades como: responder preguntas sobre información personal, preguntas de comprensión lectora, completar texto indicando la palabra correcta y finalmente, la redacción de un pequeño párrafo a partir de palabras propuestas.

Validez.

Según Sánchez y Reyes (1996, p. 153) todo instrumento debe medir lo que se ha propuesto, es decir que demuestre efectividad al obtener los resultados del aspecto que se asegura medir.

La validez del contenido de la ficha de observación se realizó a través del juicio de expertos, de los cuales se obtuvo una alta confiabilidad de aceptación de la validez de los ítems, por lo que se procedió aplicarlas.

Los valores hallados de acuerdo a las orientaciones e instructivo para la validación por criterio de jueces están comprendidos y se resumen en la siguiente tabla:

Tabla 15

Evaluación del juicio de experto

Grado académico	Apellidos y nombres del experto	Apreciación
------------------------	--	--------------------

Doctor	Santa María Relaiza, Héctor Raúl	Aplicable
---------------	----------------------------------	-----------

Fuente: Consolidado de la opinión de experto

Confiabilidad

Es el grado en que un instrumento produce resultados consistentes y coherentes. El criterio de confiabilidad del instrumento cuestionario que se determina en la presente investigación, es el coeficiente de Alfa Cronbach, desarrollado por J. L. Cronbach, requiere de una sola administración del instrumento. Hernández (2014, p. 200), es aplicable a escalas de varios valores posibles, por lo que puede ser utilizado para determinar la confiabilidad en escalas cuyos ítems tienen como respuesta más de dos alternativas.

Para la confiabilidad del cuestionario de la variable independiente, se aplicó una prueba piloto a 15 estudiantes de 2do año de la institución, ajenos a la investigación. La forma para determinar la confiabilidad es el alfa de Cronbach.

A partir de las varianzas, el alfa de Cronbach se calcula mediante la siguiente fórmula:

$$\alpha = \left[\frac{k}{k-1} \right] \left[1 - \frac{\sum_{i=1}^k S_i^2}{S_t^2} \right],$$

Dónde:

- S_i^2 es la varianza del ítem i ,
- S_t^2 es la varianza de los valores totales observados y
- k es el número de preguntas o ítems.

Tabla 16

Confiabilidad de la variable independiente

Alfa de Cronbach	N de elementos
,794	18

Fuente: prueba piloto

El coeficiente de Alpha de Cronbach es: 0,794; dentro de la escala de 0,76 a 0,89, por tanto el instrumento de investigación es fiable.

De igual manera, para el criterio de confiabilidad del Test, instrumento de la segunda variable (capacidades del área de inglés) esta se determinó utilizando el coeficiente de Kuder Richardson, determinada con fórmula para determinar el grado de

consistencia y precisión; la escala de valores que determina la confiabilidad está dada por los siguientes valores:

No es confiable -1 a 0

Baja confiabilidad 0,01 a 0,49

Moderada confiabilidad 0,5 a 0,75

Fuerte confiabilidad 0,76 a 0,89

Alta confiabilidad 0,9 a 1

Análisis de fiabilidad: KR 20 para la variable dependiente

La confiabilidad del instrumento de la variable dependiente “Capacidades del área de inglés” se determinó a través de la aplicación del test a 15 de los estudiantes del 2do año de secundaria, que no pertenecieron a la muestra.

Obteniéndose el coeficiente de: 0,867; que está dentro de la escala de 0,76 a 0,89, por tanto el instrumento de investigación posee una alta fiabilidad.

El KR 20 se obtuvo aplicando la siguiente fórmula:

$$\rho_{KR20} = \frac{k}{k-1} \left(1 - \frac{\sum_{j=1}^k p_j q_j}{\sigma^2} \right)$$

Donde:

k = Número de preguntas

p_j = Número de personas con acierto

q_j = Número de personas con error

σ^2 = Valor de varianza

Tabla 17

Confiabilidad del instrumento: Test

Richardson Kuder (KR-20).	N de elementos
0,7274	14

Fuente: Prueba piloto

De la tabla, se observa una fuerte confiabilidad que poseen las 14 preguntas de la variable Capacidades del Área de Inglés.

2.9 Método de análisis de datos

El análisis y tabulación de datos del proyecto de investigación se realizó desde la encuesta porque tiene como objetivo la detección de dos grupos variables altamente relacionados, para ello se utilizó el paquete estadístico SPSS. 20, y los siguientes análisis:

- **Análisis Descriptivo:** Ayudará a observar el comportamiento de la muestra en estudio, a través de tablas, gráficos.
- **Análisis Exploratorio:** La canalización exploratoria pretende partir de un conocimiento profundo y creciente de cada una de las variables incluidas en la matriz de datos para trabajarlo inductivamente.
- **Aplicación de programas:** Tablas de procesamiento de datos y gráficos estadísticos del programa Excel.
- **Aplicación de Software:** Para el procesamiento de los resultado de las encuesta aplicando el software SPSS.

Para el procesamiento de los resultados del presente trabajo utilizó la prueba paramétrica: T de Student.

Posteriormente a raíz de los resultados se plantean las discusiones, conclusiones y sugerencias.

2.10 Aspectos éticos

De acuerdo a las características de la investigación se consideró los aspectos éticos fundamentales, ya que se trabajo con estudiantes por lo tanto el sometimiento a la investigación contó con la autorización correspondiente de parte de la dirección de la institución educativa como de los tutores por lo que se aplicó el consentimiento informado accediendo a participar en el método.

Asimismo, se mantiene la particularidad y el anonimato así como el respeto hacia el evaluado en todo momento y resguardando los instrumentos respecto a las respuestas minuciosamente sin juzgar que fueron las más acertadas para el participante.

III. Resultados

3.1 Análisis descriptivos

Tabla 18

Estadísticos descriptivos de la variable capacidades del área de ingles

	Control pre-test	Control post-test	Experimental pre-test	Experimental post-test
Media	7,07	7,73	6,4333	11,4667
Mediana	7,00	8,00	6,5000	12,0000
Desv. típ.	1,874	2,149	1,47819	1,88887
Varianza	3,513	4,616	2,185	3,568
Rango	7	7	4,00	7,00
Mínimo	5	5	5,00	7,00
Máximo	12	12	9,00	14,00

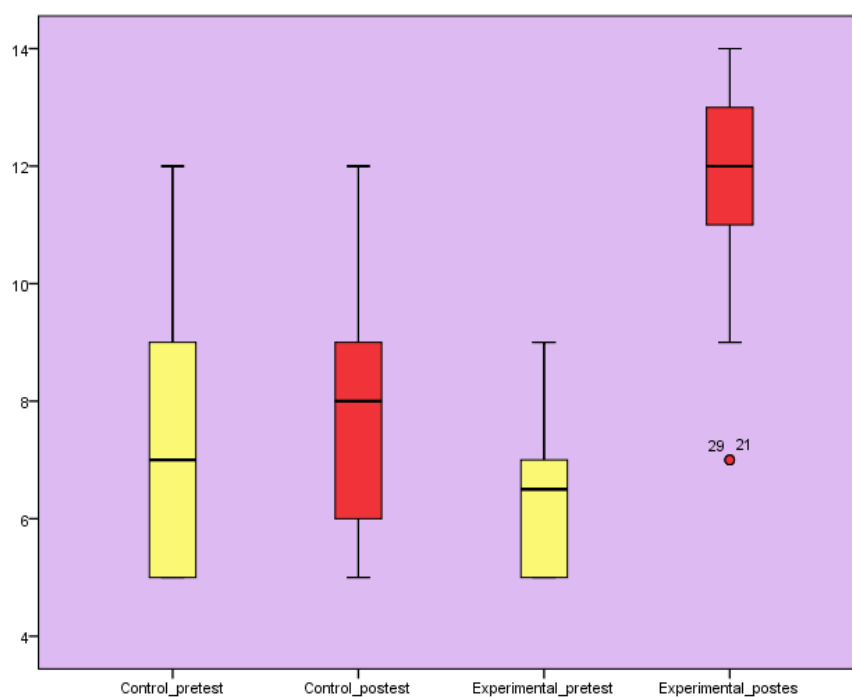


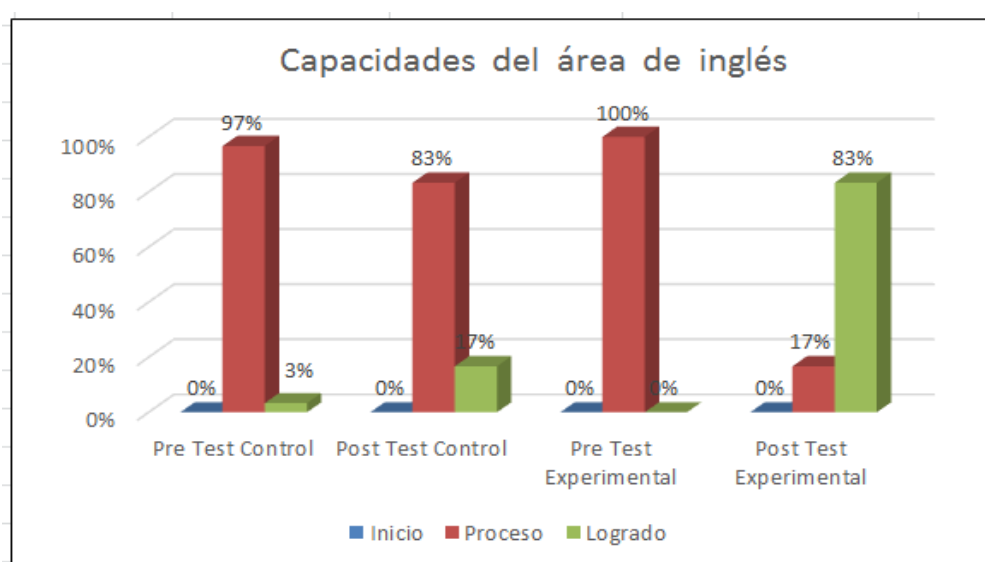
Figura 14. Puntajes de la variable capacidades del área de inglés.

Como se observa en la tabla 18 con respecto al grupo control la media del pre-test =7,07 mientras que en el post-test es= 6,43 en cambio en el grupo experimental en el pre-testes= 7,00 y en el post-test = 11,46 observándose una mejora.

Tabla 19

Niveles de la variable capacidades del área de inglés.

	Pre Test Control		Post Test Control		Pre Test Experimental		Post Test Experimental	
	F	%	F	%	F	%	F	%
Inicio	0	0%	0	0%	0	0%	0	0%
Proceso	29	97%	25	83%	30	100%	5	17%
Logrado	1	3%	5	17%	0	0%	25	83%
Total	30	100%	30	100%	30	100%	30	100%



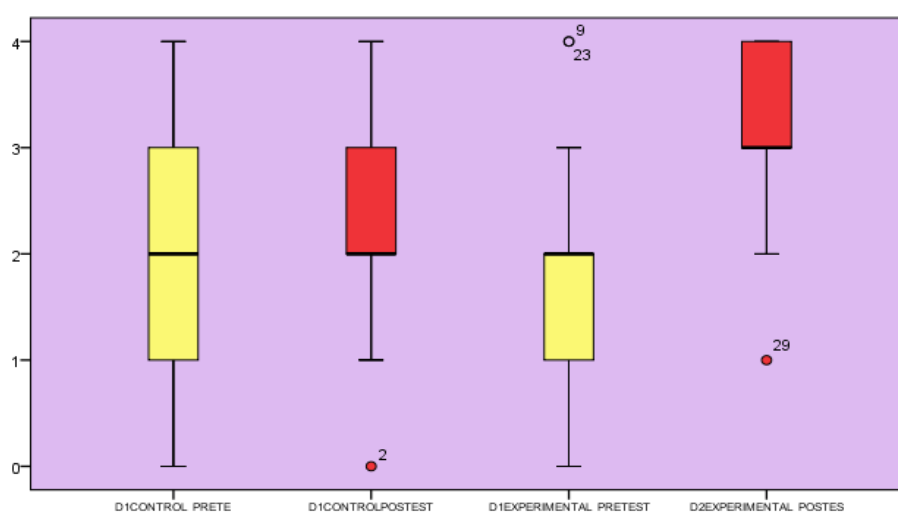
*Figura 15.*Niveles de la variable capacidades del área de inglés.

Como se observa en la tabla 19 los porcentaje en el pre-test tanto del grupo control, y experimental en el nivel inicio todos se encuentran en un valor equivalente a 0%, mientras que en el post-test en el grupo control en el nivel logrado solo encontramos un 3% mientras que en el grupo experimental el valor es de 83% observándose una mejora gracias a la aplicación del uso de la plataforma Educaplay.

Tabla 20

Estadísticos descriptivos de la dimensión expresión y comprensión oral

	D1 Control Pre-test	D1 Control Post-test	D1 Experimental Pre-test	D1 Experimental Post-test
Media	1,83	2,23	1,73	3,0667
Mediana	2,00	2,00	2,00	3,0000
Desv. típ.	1,147	,971	1,048	,82768
Varianza	1,316	,944	1,099	,685
Rango	4	4	4	3,00
Mínimo	0	0	0	1,00
Máximo	4	4	4	4,00

*Figura 16. Puntajes de la dimensión expresión y comprensión oral*

Como se observa en la tabla 20 con respecto al grupo control la media del pre test =1,83 mientras que en el post test es= 2,23 en cambio en el grupo experimental en el pre test es= 1,73 y en el post test = 3,06 observándose una mejora.

Tabla 21

Niveles de la expresión y comprensión oral

	Pre test Control		Post test Control		Pre test Experimental		Post test Experimental	
	F	%	F	%	F	%	F	%
Inicio	13	43%	6	20%	13	43%	1	3%
Proceso	14	47%	21	70%	15	50%	19	63%
Logrado	3	10%	3	10%	2	7%	10	33%
Total	30	100%	30	100%	30	100%	30	100%

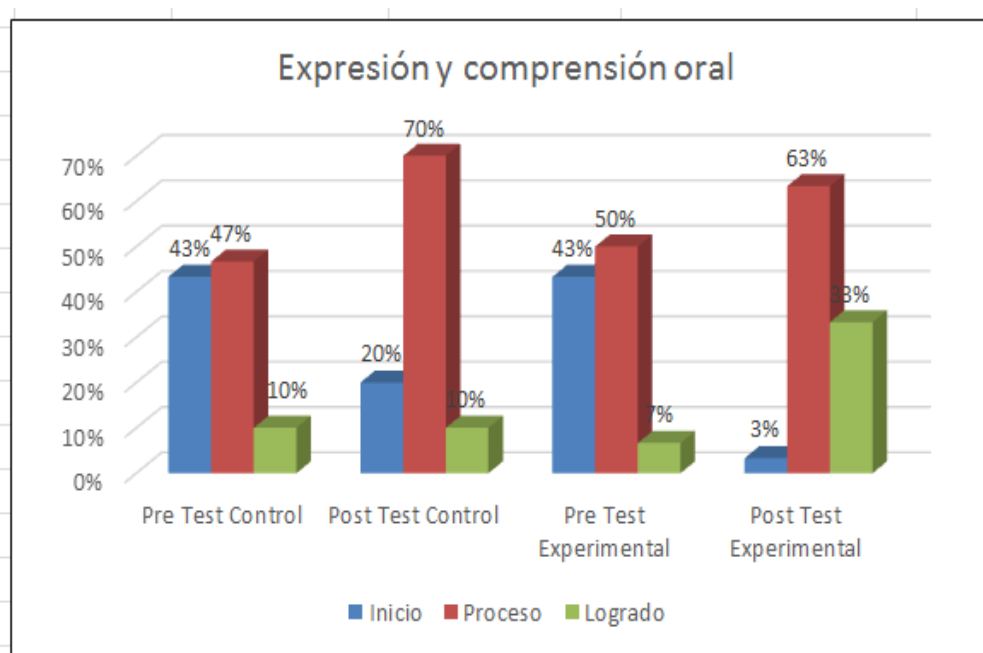


Figura 17. Niveles de la dimensión expresión y comprensión oral.

Como se observa en la tabla 21 los porcentaje en el pre-test tanto del grupo control, y experimental en el nivel inicio todos se encuentran en un valor equivalente a 43%, mientras que en el post test en el grupo control en el nivel logrado solo encontramos un 10% mientras que en el grupo experimental el valor es de 33% observándose una mejora gracias a la aplicación del uso de la plataforma Educaplay.

Tabla 22

Estadísticos descriptivos de la dimensión comprensión de textos

	D2 Control pre test	D2 Control pos test	D2 Experimental pre test	D2 Experimental pos test
Media	1,97	2,17	1,80	3,3000
Mediana	2,00	2,00	2,00	3,0000
Desv. típ.	,809	,834	,761	,74971
Varianza	,654	,695	,579	,562
Rango	3	3	3	3,00
Mínimo	1	1	1	1,00
Máximo	4	4	4	4,00

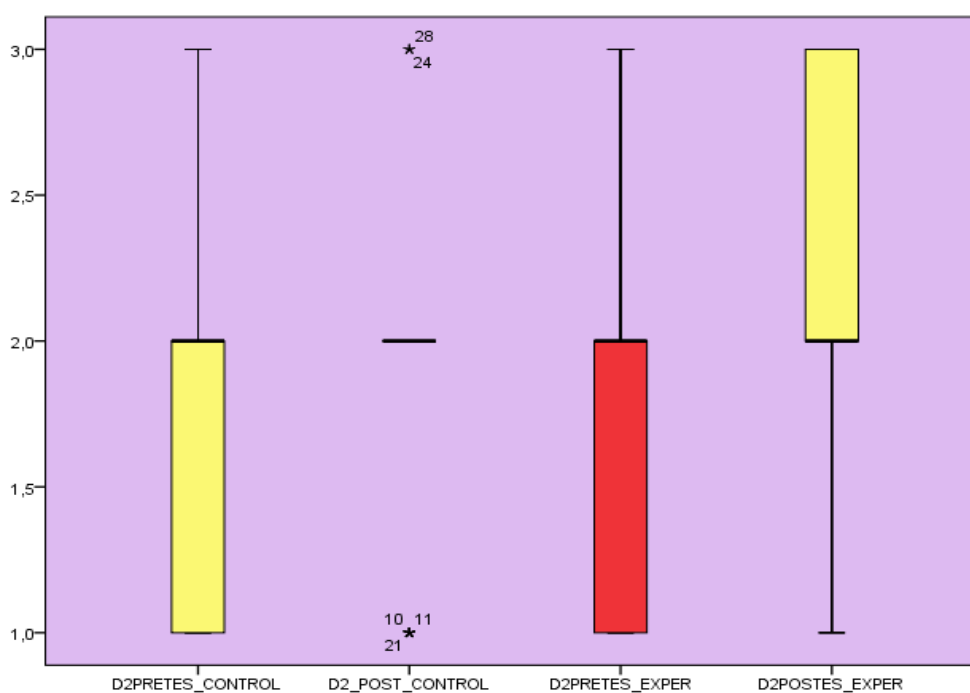


Figura 18. Puntajes de la dimensión comprensión de textos

Como se observa en la tabla 22 con respecto al grupo control la media del pre test = 1,97 mientras que en el post test es= 2,17 en cambio en el grupo experimental en el pretest es= 1,80y en el post test = 3,30 observándose una mejora.

Tabla 23

Niveles de la dimensión comprensión de textos

	Pre test Control		Post test Control		Pre test Experimental		Post test Experimental	
	F	%	F	%	F	%	F	%
Inicio	9	30%	6	20%	11	37%	1	3%
Proceso	20	67%	22	73%	18	60%	16	53%
Logrado	1	3%	2	7%	1	3%	13	43%
Total	30	100%	30	100%	30	100%	30	100%

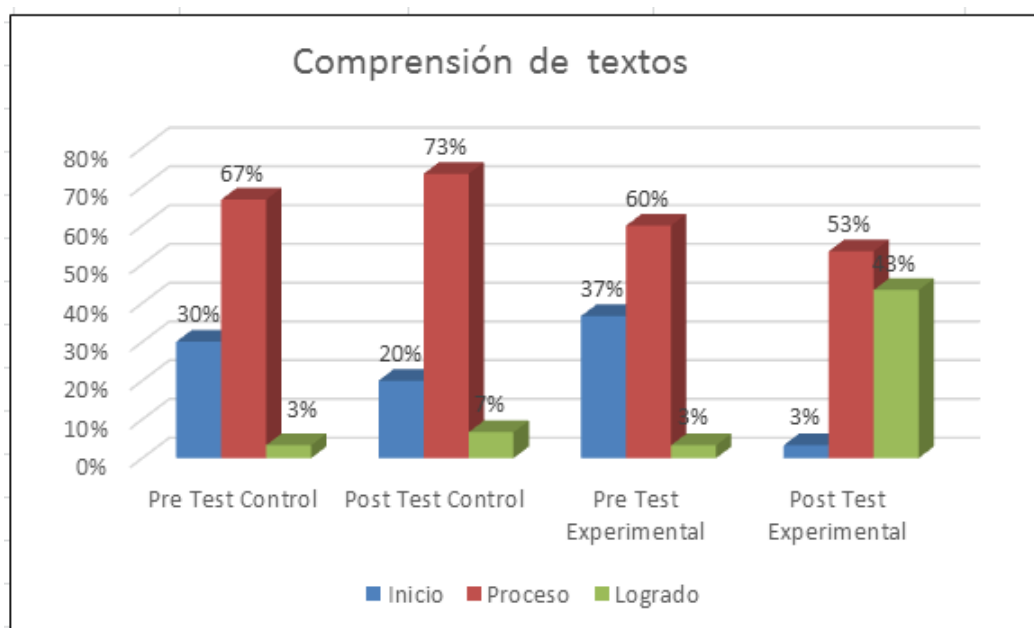


Figura 19. Niveles de la dimensión comprensión de textos

Como se observa en la tabla 23 en el pre test del grupo control el 30% se encuentran en el nivel de inicio y el grupo experimental el 37% con respecto a la dimensión comprensión de textos mientras que en el post test en el grupo control en el nivel logrado solo encontramos un 3% mientras que en el grupo experimental el valor es de 43%

observándose una mejora en la comprensión de textos gracias a la aplicación del uso de la plataforma

Tabla 24

Estadísticos descriptivos de la dimensión Producción de textos

	D3 Control pre test	D3 Control pos test	D3 Experimental pre test	D3 Experimental pos test
Media	3,27	3,43	2,90	5,1000
Mediana	3,00	3,00	3,00	5,0000
Desv. típ.	1,143	1,278	,995	1,06188
Varianza	1,306	1,633	,990	1,128
Rango	4	5	4	4,00
Mínimo	1	1	1	2,00
Máximo	5	6	5	6,00

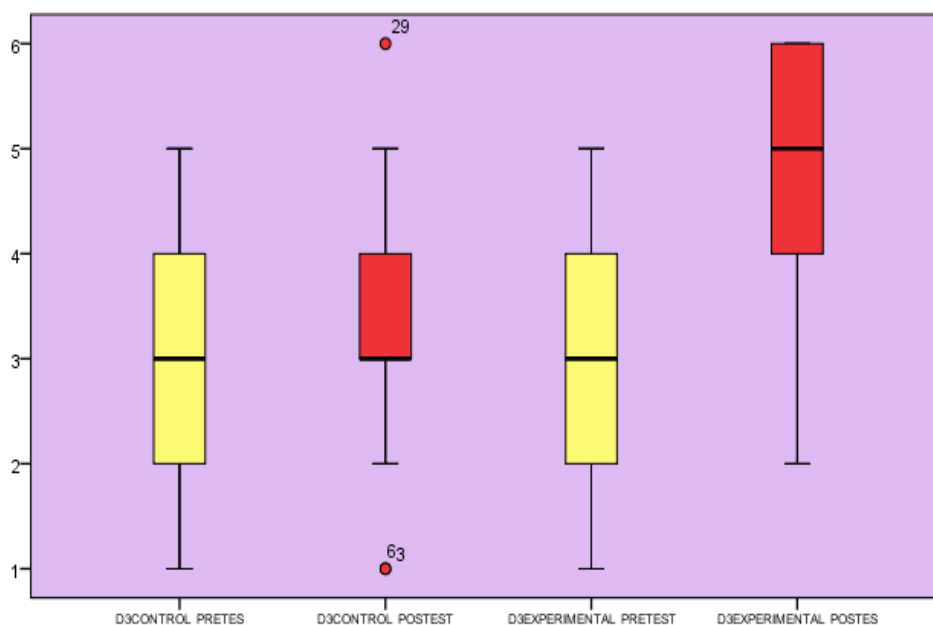


Figura 20. Puntajes de la dimensión Producción de textos

Como se observa en la tabla 24 con respecto al grupo control la media del pre test = 3,27 mientras que en el pos test es= 3,43 en cambio en el grupo experimental en el pre test es= 3,43 y en el pos test = 5,10 observándose una mejora.

Tabla 25

Niveles de la dimensión Producción de textos

	Pre Test Control		Post Test Control		Pre Test Experimental		Post Test Experimental	
	F	%	F	%	F	%	F	%
Inicio	9	30%	7	23%	11	37%	1	3%
Proceso	16	53%	16	53%	18	60%	7	23%
Logrado	5	17%	7	23%	1	3%	22	73%
Total	30	100%	30	100%	30	100%	30	100%

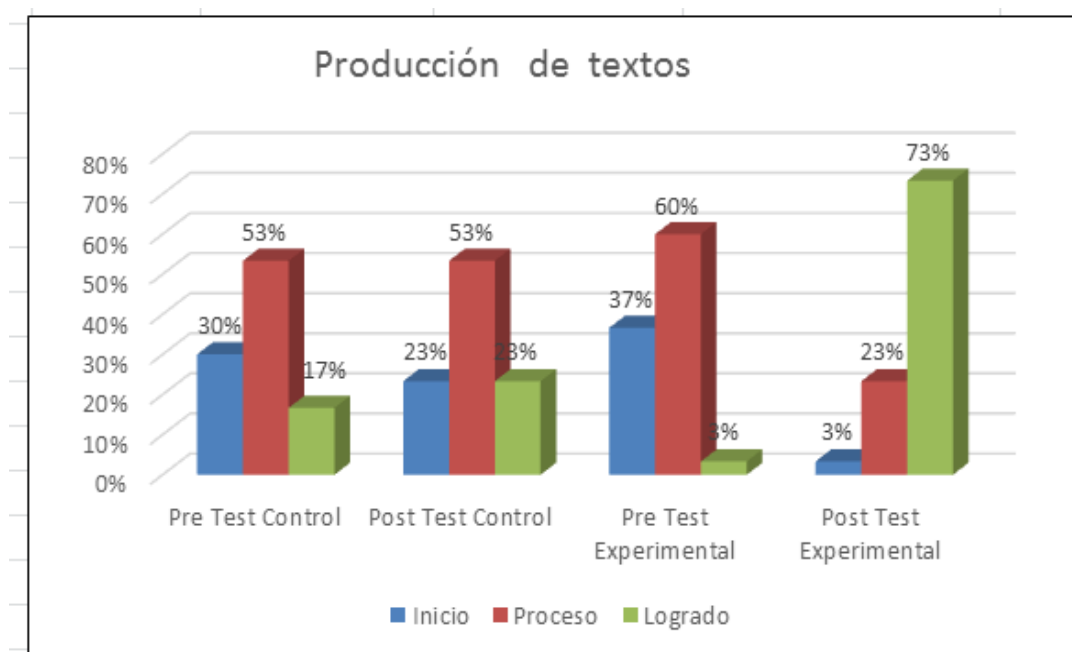


Figura 21. Niveles de la dimensión comprensión de textos

Como se observa en la tabla 25 en el pre test del grupo control el 30% se encuentran el nivel de inicio y el grupo experimental el 37% con respecto a la dimensión producción de textos mientras que en el pos test en el grupo control en el nivel logrado solo encontramos un 17% mientras que en el grupo experimental el valor es de 73% observándose una mejora en la comprensión de textos gracias a la aplicación del uso de la plataforma

3.2 Contrastación de hipótesis

Prueba de normalidad

Para la demostración de la hipótesis, se realizó la prueba de normalidad de Kolmogorov - Smirnov, ya que la muestra es mayor que 50 por lo tanto se plantea las siguientes hipótesis para demostrar la normalidad:

Ho: Los datos sobre las capacidades en el área de inglés provienen de una distribución normal.

H1: Los datos sobre las capacidades en el área de inglés no provienen de una distribución normal.

Consideramos la regla de decisión:

$p < 0.05$, se rechaza la Ho.

$p > 0.05$, no se rechaza la Ho.

Utilizando el SPSS, nos presenta:

Tabla 26

Prueba de normalidad

Kolmogorov-Smirnov ^a			
	Estadístico	gl	Sig.
Pre test experimental	,144	60	,080
Pos test experimental	,184	60	,156

Por lo tanto, se afirma con pruebas estadísticas que los datos de la variable capacidades en el área de inglés tienen distribución normal, por lo tanto los resultados permiten aplicar la estadística paramétrica T de student.

Hipótesis general

H₀ El uso de la plataforma Educaplay no influye significativamente en el desarrollo de las capacidades del área de inglés en los estudiantes del 2do año de secundaria de la I. E. “San Antonio de Jicamarca” Vitarte; Lima, 2015.

H₁ El uso de la plataforma Educaplay influye significativamente en el desarrollo de las capacidades del área de inglés en los estudiantes del 2do año de secundaria de la I. E. “San Antonio de Jicamarca” Vitarte; Lima, 2015.

Tabla 27

Prueba de hipótesis general

		t	gl	Sig. (bilateral)	Diferencia de medias	Error típ. de la diferencia	95% Intervalo de confianza para la diferencia		
								Inferior	Superior
Pre test	Se han asumido varianzas iguales	1,453	58	,152	,633	,436		-,239	1,506
	No se han asumido varianzas iguales	1,453	55,013	,152	,633	,436		-,240	1,507
Post test	Se han asumido varianzas iguales	- 7,500	58	,000	-3,800	,507		-4,814	-2,786
	No se han asumido varianzas iguales	- 7,500	55,795	,000	-3,800	,507		-4,815	-2,785

De los resultados de la tabla 27 se observa que el valor de $p=0,000<0,05$ en el post test, lo cual significa de rechazar la hipótesis nula y aceptar la hipótesis alterna, El uso de la plataforma Educaplay influye significativamente en el desarrollo de las capacidades del área de inglés en los estudiantes del 2do año de secundaria de la I. E. “San Antonio de Jicamarca” Vitarte; Lima, 2015.

Hipótesis específica 1

H₀ El uso de la plataforma Educaplay no influye significativamente en el desarrollo de la capacidad de expresión y comprensión oral del área de inglés en los estudiantes del 2do año de secundaria de la I.E. “San Antonio de Jicamarca” Vitarte; Lima, 2015.

H₁ El uso de la plataforma Educaplay influye significativamente en el desarrollo de la capacidad de expresión y comprensión oral del área de inglés en los estudiantes del 2do año de secundaria de la I.E. “San Antonio de Jicamarca” Vitarte; Lima, 2015.

Tabla 28

Prueba de hipótesis específica 1

		t	gl	Sig. (bilateral)	Diferencia de medias	Error típ. de la diferencia	95% Intervalo de confianza para la diferencia	
							Inferior	Superior
D1 pre test	Se han asumido varianzas iguales	,352	58	,726	,10000	,28372	-,46793	,66793
	No se han asumido varianzas iguales	,352	57,534	,726	,10000	,28372	-,46803	,66803
D1 post test	Se han asumido varianzas iguales	-3,576	58	,001	-,83333	,23300	-1,29974	-,36692
	No se han asumido varianzas iguales	-3,576	56,574	,001	-,83333	,23300	-1,29999	-,36667

De los resultados de la tabla 28 se observa que el valor de $p = 0,001 < 0,05$ en el post test, lo cual significa que se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis alterna, El uso de la plataforma Educaplay influye significativamente el desarrollo de la capacidad de expresión y comprensión oral del área de inglés en los estudiantes del 2do año de secundaria de la I.E. “San Antonio de Jicamarca” Vitarte; Lima, 2015.

Hipótesis específica 2

H₀ El uso de la plataforma Educaplay no influye significativamente en el desarrollo de la capacidad de comprensión de textos del área de inglés en los estudiantes del 2do año de secundaria de la I.E. “San Antonio de Jicamarca” Vitarte; Lima, 2015.

H₁ El uso de la plataforma Educaplay influye significativamente en el desarrollo de la capacidad de comprensión de textos del área de inglés en los estudiantes del 2do año de secundaria de la I.E. “San Antonio de Jicamarca” Vitarte; Lima, 2015.

Tabla 29

Prueba de hipótesis específica 2

		t	gl	Sig. (bilateral)	Diferencia de medias	Error típ. de la diferencia	95% Intervalo de confianza para la diferencia		
							Inferior	Superior	
D2 pre test	Se han asumido varianzas iguales	,822	58	,414	,16667	,20276	-,23920	,57253	
	No se han asumido varianzas iguales	,822	57,788	,414	,16667	,20276	-,23923	,57256	
D2 Pos test	Se han asumido varianzas iguales	- 5,536	58	,000	-1,13333	,20473	- 1,54315	-,72352	
	No se han asumido varianzas iguales	- 5,536	57,355	,000	-1,13333	,20473	- 1,54325	-,72342	

De los resultados de la tabla29 se observa que el valor de $p=0,000<0,05$ en el post test, lo que significa que se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis alterna, El uso de la plataforma Educaplay influye significativamente el desarrollo de la capacidad de

comprensión de textos del área de inglés en los estudiantes del 2do año de secundaria de la I.E. “San Antonio de Jicamarca” Vitarte; Lima, 2015.

Hipótesis específica 3

H₀ El uso de la plataforma Educaplay no influye significativamente en el desarrollo de la capacidad de producción de textos del área de inglés en los estudiantes del 2do año de secundaria de la I.E. “San Antonio de Jicamarca” Vitarte; Lima, 2015.

H₁ El uso de la plataforma Educaplay influye significativamente en el desarrollo de la capacidad de producción de textos del área de inglés en los estudiantes del 2do año de secundaria de la I.E. “San Antonio de Jicamarca” Vitarte; Lima, 2015.

Tabla 30

Prueba de hipótesis específica 3

		t	gl	Sig. (bilateral)	Diferencia de medias	Error típ. de la diferencia	95% Intervalo de confianza para la diferencia	
								Inferior Superior
D3 pre test	Se han asumido varianzas iguales	1,326	58	,190	,36667	,27661	-,18703	,92036
	No se han asumido varianzas iguales	1,326	56,921	,190	,36667	,27661	-,18725	,92059
D3 pos test	Se han asumido varianzas iguales	- 5,494	58	,000	-1,66667	,30337	- 2,27392	- 1,05941
	No se han asumido varianzas iguales	- 5,494	56,117	,000	-1,66667	,30337	- 2,27435	- 1,05898

De los resultados de la tabla 30 se observa que el valor de $p = 0,000 < 0,05$ en el post test, lo cual significa que se rechaza la hipótesis nula y acepta la hipótesis alterna, El uso de la plataforma Educaplay influye significativamente el desarrollo de la capacidad de producción de textos del área de inglés en los estudiantes del 2do año de secundaria de la I.E. “San Antonio de Jicamarca” Vitarte; Lima, 2015.

IV. Discusión

El propósito principal de esta investigación fue determinar la influencia de la plataforma Educaplay en las capacidades del área de inglés de los estudiantes del 2do año de secundaria de I.E. “San Antonio de Jicamarca” Vitarte; Lima, 2015. Para el logro del objetivo de la investigación se aplicó un pre test, y un post test después de hacer uso de las actividades de la plataforma “Educaplay” en el grupo experimental.

Luego de haber realizado el proceso de análisis de datos y la descripción de los mismos, se observa en la tabla 27 diferencias significativas del grupo experimental después de aplicar el uso de la plataforma “Educaplay”, el valor de p es $= 0,000$, lo que indica que ($p < 0,05$) en consecuencia, el uso de la plataforma Educaplay influye significativamente en el desarrollo de las capacidades del área de inglés en los estudiantes de la I.E. “San Antonio de Jicamarca”.

Así mismo, el presente estudio es similar al de Peña y Téllez (2010) en el aspecto de que logro determinar la efectividad de la plataforma en el desarrollo de la competencia comunicativa. Al respecto Flores y Sánchez (2014) en su estudio sobre *“La enseñanza del idioma inglés mediada con plataforma educativa virtual en nivel secundaria”* arribaron a la conclusión de que el uso de las plataformas virtuales favorecen la enseñanza del idioma inglés, debido a que motivan al estudiante a ser autodidactas en su propio aprendizaje. Además que ayudan a desarrollar las habilidades propias del idioma. En ese mismo sentido Arias (2013) concluyo que es posible la adquisición de una lengua extranjera por medio de herramientas de la web 2.0, dado que estas mejoran la motivación, promueven la innovación en el aprendizaje y permiten la práctica de la lengua de manera contextualizada.

De otro en lo que respecta a la expresión y comprensión oral (tabla 28) se observa que el valor de $p = 0,001 < 0,05$, lo que indica que ($p < 0,05$) en consecuencia el uso de la plataforma Educaplay influye significativamente en el desarrollo de las capacidades del expresión y comprensión Oral en los estudiantes de 2do año de secundaria de la I.E. “San Antonio de Jicamarca” ATE; Lima, 2015.

En ese sentido, una de las conclusiones de esta investigación es similar a la de Gonzales (2011), en el sentido de que se busco implementar un programa para determinar su influencia en el desarrollo de las capacidades comunicativas del idioma inglés. De igual

manera Sanz (2010), afirmo que la exposición de los estudiantes a periodos largos de vacaciones disminuye su nivel de aprendizaje de la competencia comunicativa oral en inglés. En ese sentido, nuestro estudio tuvo la necesidad de buscar nuevas estrategias de la mano de la tecnología para lograr elevar la competencia comunicativa y por ende mejorar el gusto por el idioma inglés.

Los datos que se observan en la tabla 29 se observa que el valor de $p = 0,000 < 0,05$ en el post test, lo que indica que ($p < 0,05$) en consecuencia el uso de la plataforma Educaplay influye significativamente en el desarrollo de las capacidades del Comprensión de Textos en los estudiantes de 2do año de secundaria de la I. E. “San Antonio de Jicamarca” Vitarte; Lima, 2015. Estos resultados difieren a Pérez (2014) quien afirmo que el uso de la plataforma “Educaplay” ayudó en un porcentaje mínimo el rendimiento académico del grupo experimental. Cabe resaltar que en su estudio el nivel del rendimiento académico del grupo experimental fue menor al del grupo control antes y después de trabajar con la plataforma. Sin embargo la autora hayo evidencia de que esta plataforma es un recurso didáctico, innovador y motivador para los alumnos, pues logro despertar su interés por las actividades y el fácil acceso al sistema. En ese mismo sentido Vivar (2013), en su tesis *“La motivación para el aprendizaje y su relación con el rendimiento académico en el área de inglés de los estudiantes del primer grado de educación secundaria”* hace referencia a la relación de la motivación y el aprendizaje. Igualmente Manrique (2013), determino que la evaluación del uso del internet como recurso educativo se relaciona significativamente en el rendimiento académico en los estudiantes. Por lo que las opiniones y resultados obtenidos por los diferentes investigadores están en la línea y coinciden en la utilización de las nuevas tecnologías como medio motivador y desencadenante de mejores aprendizajes en el idioma inglés.

En los datos que se muestran la tabla 30 se observa que el valor de $p = 0,000 < 0,05$ en el post test, en consecuencia el uso de la plataforma Educaplay influye significativamente en el desarrollo de las capacidades del Producción de Textos en los estudiantes de 2do año de secundaria de la I. E. “San Antonio de Jicamarca” Vitarte; Lima, 2015. Este resultado es similar al de Luque y Ulloa (2014) quienes encontraron que la mayoría de alumnas perciben que la plataforma y sus actividades contribuyen en la mejora en su redacción, al ayudarles a poner en orden sus ideas y verificar sus aprendizajes.

Sin duda coincidimos con los autores arriba mencionados, pues el uso de las plataformas ofrecen muchas ventajas que favorecen el desarrollo de las capacidades del idioma inglés. Por lo que, finalmente, consideramos que esta investigación es un aporte que ayudará a contribuir a futuras investigaciones sobre las nuevas tecnologías aplicadas a la enseñanza del idioma Inglés para un logro de mejores aprendizajes en las capacidades del área, que tanto se reclaman.

La UNESCO acerca de la necesidad de utilizar las tecnologías en educación expone que; “Para vivir, aprender y trabajar con éxito en una sociedad cada vez más compleja, rica en información y basada en el conocimiento, estudiantes y docentes deben utilizar la tecnología digital con eficacia”.

En tal sentido la educación en tiempos actuales no puede vivir de espaldas de la tecnología y debe preocuparse en preparar a los ciudadanos para responder a las demandas actuales. Hace falta en nuestra sociedad la familiarización de los docentes con los entornos educativos y la decisión de insertarlos en la práctica educativa. Pues es importante tener presente que estamos educando a la generación de nativos digitales, para quienes no existe nada más motivante que el uso de la tecnología. Más aun en el área de inglés pues a muchos de los estudiantes de escuelas secundarias se les hace difícil aprender el idioma. Por ello los docentes deben familiarizarse y aplicar la tecnología en su labor educativa. De esta manera se estaría formando ciudadanos competentes, capaces de vivir, aprender y trabajar con éxito.

V. Conclusiones

- Primera:** Los resultados obtenidos de la investigación a través de la prueba paramétrica t de student, se obtuvo en el post test el valor de $t = 7,50$ y $p = ,000 < 0,05$ por lo cual se concluye que, el uso de la plataforma Educaplay influye significativamente en el desarrollo de las capacidades del área de inglés en los estudiantes del 2do año de secundaria de la I. E. “San Antonio de Jicamarca” Vitarte; Lima, 2015.
- Segunda:** Los resultados obtenidos de la investigación a través de la prueba paramétrica t de student, se obtuvo en el post test el valor de $t = 3,57$ y $p = ,001 < 0,05$ por lo cual se concluye que el uso de la plataforma Educaplay influye significativamente en el desarrollo de las capacidades de expresión y comprensión Oral en los estudiantes de 2do año de secundaria de la I. E. “San Antonio de Jicamarca” Vitarte - Lima, 2015.
- Tercera:** Los resultados obtenidos de la investigación a través de la prueba paramétrica t de student, se obtuvo en el post test el valor de $t = 5,53$ y $p = ,000 < 0,05$ por lo cual se concluye que el uso de la plataforma Educaplay influye significativamente en el desarrollo de las capacidades del Comprensión de Textos en los estudiantes de 2do año de secundaria de la I. E. “San Antonio de Jicamarca” Vitarte; Lima, 2015.
- Cuarta:** Los resultados obtenidos de la investigación a través de la prueba paramétrica t de student, se obtuvo en el post test el valor de $t = 5,49$ y $p = ,000 < 0,05$ por lo cual se concluye que el uso de la plataforma Educaplay influye significativamente en el desarrollo de las capacidades de Producción de Textos en los estudiantes de 2do año de secundaria de la I. E. “San Antonio de Jicamarca” Vitarte; Lima, 2015.

VI. Recomendaciones

- Primera:** Los directivos y los docentes de las instituciones educativas públicas y privadas deben preocuparse en implementar e impulsar programas que propicien el buen uso de la tecnología para contrarrestar y/o mejorar el bajo nivel de logro que alcanzan los estudiantes al egresar de las escuelas. Es necesario familiarizarse, conocer y compartir como las plataformas educativas, pueden ayudar al desarrollo de las capacidades en los estudiantes, en las demás áreas curriculares.
- Segunda:** Los profesores de inglés deben conocer y aplicar diversas estrategias y técnicas de enseñanza y aprendizaje para motivar e impulsar el idioma inglés; En tal sentido, el uso de las plataformas educativas ha dado buenos resultados al ser aplicados en diferentes contextos, siendo necesario para ello una adecuada planificación y preparación.
- Tercera:** Se recomienda utilizar las tecnologías, tales como la plataforma Educaplay, para contrarrestar la poca exposición que tiene los estudiantes al idioma inglés en las aulas. Por lo que, dejamos a criterio de los docentes la posibilidad de hacer uso de esta plataforma y mejorar el aspecto comunicativo de sus estudiantes. Más aun siendo el idioma Inglés uno de los requisitos indispensables para triunfar en la vida.
- Cuarta:** Se recomienda a los padres de familia apoyar y alentar a sus hijos para que logren desarrollar verdaderamente todas sus capacidades en el idioma Inglés, ya que esto les posibilitará mayores y mejores oportunidades de éxito, en cualquiera de las ocupaciones u profesiones que elija.

VII. Referencias Bibliográficas

- Ardila, M. (2011). *Indicadores de calidad de las plataformas educativas digitales- Educación y Educadores* [Fecha de consulta: 17 de noviembre de 2015] Disponible en: <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=83418921011> > ISSN 0123-1294
- Arias, L. (2013). *La adquisición de la competencia gramatical en inglés como lengua extranjera mediante el trabajo con blogging y microblogging por parte de un grupo de docentes en formación. España.* (Tesis Doctoral). (Acceso el 30 de abril del 2015). Disponible en: <http://e-spacio.uned.es/fez/view/tesisuned:Filologia-Ldarias>.
- Bravo, M; Plo, R. y Álvarez, A (2007). *El Desarrollo de Competencias en Lenguas Extranjeras: Textos y Otras Estrategias.* Recuperado el 10 de junio en: https://books.google.com.pe/books?id=6_0oekWsc8cC&pg=PA73&dq=COMPETENCIAS+DEL+IDIOMA+INGLES&hl=es-
- Cabero J. (2006). *Bases Pedagógicas del e-learning.* Recuperado el 10 de junio. Disponible en: <http://www.uoc.edu/rusc/3/1/dt/esp/cabero.pdf>
- Castro, S.; Clarenc, C.; López de Lenz, C; Moreno, M y Tosco, N. (2013). *Analizamos 19 plataformas de eLearning: Investigación colaborativa sobre LMS.* Grupo GEIPITE, Congreso Virtual Mundial de e-Learning. Recuperado el 5 de julio de 2015 en: <http://cooperacionib.org/191191138-Analizamos-19-plataformas-de-eLearning-primera-investigacion-academica-colaborativa-mundial.pdf>
- Cruzado A. (2012). *Orientaciones para el Trabajo pedagógico del Minedu.* Fecha de consulta: 5 de julio de 2015. Disponible en: <http://es.scribd.com/doc/97991814/DISENO-CURRICULAR-nacional-para-el-area-de-ingles#scribd>

- Díaz, S (2009). *“Plataformas Educativas, un entorno para profesores y alumnos”*. Recuperado el 10 de junio en: <file:///C:/Users/Usuario/Downloads/6LAS%20TIC%20Y%20%20LA%20F%20V14.%20PLATAFORMAS%20EDUCATIVAS,%20UN%20ENTORNO%20PARA%20PROFESORES%20Y%20ALUMNOS.pdf>
- Díez E. y Manzano M. (2014). *El Proceso De Comprensión En Una Lengua Extranjera: Una Propuesta Para Evaluar Estrategias De Lectura Educación XXI*. Recuperado el 10 de octubre del 2015. Disponible en: <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=70629509014>
- Enrique, D. (2009). *Educación online: plataformas educativas y el dilema de la apertura*. Recuperado el 10 de octubre del 2015 en: <http://www.redalyc.org/pdf/780/78011179010.pdf>
- Fernández E. (2014). *Selección, elaboración, adaptación y utilización de materiales, medios y recursos didácticos en formación profesional para el empleo. Uso de las TIC y otras herramientas en educación actual*. Recuperado el 10 de junio en https://books.google.com.pe/books?id=Lxj9CAAAQBAJ&pg=PA206&dq=plataformas+educativas&hl=es-419&sa=X&redir_esc=y#v=onepage&q=plataformas%20educativas&f=false
- Fernández, A. y Cesteros, P. (2009). *Las plataformas e-learning para la enseñanza y el aprendizaje universitario en Internet*. Recuperado el 01 de junio del 2015 en: http://eprints.ucm.es/10682/1/capituloE_learning.pdf
- Flores J. y Sánchez J. (2014). *La enseñanza del idioma inglés mediada con plataforma educativa virtual en nivel secundaria*. Recuperado el 01 de junio del 2015 en: <http://uaimlosmochis.org/ECFD/index.php/2014/2/paper/viewFile/212/72>
- Frine, S. y Alonzo, D. (2009). *Dimensiones del aprendizaje y el uso de las tic 's. el caso de la universidad autónoma de Campeche, México*. Recuperado el 22 de junio del 2015 en: <http://www.redalyc.org/pdf/3314/331427210010.pdf>

- García, A. (2008). *“Edublog un enfoque globalizador de las competencias básicas en el currículo de lengua extranjera”*. Recuperado el 27 de junio del 2015 en: <file:///C:/Users/Usuario/Downloads/Dialnet-Edublogs-2750856.pdf>
- García, Barrio, Durán, Gamonal y Gálvez (2011). *“Señas de identidad del nativo digital. Una aproximación teórica para conocer las claves de su unicidad”*. Recuperado el 01 de junio del 2015 en: <file:///C:/Users/Usuario/Downloads/38339-44634-4-PB.pdf>
- Gonzales, K. (2011). *Efecto del trabajo cooperativo para desarrollar la capacidad comunicativa de comprensión y expresión oral en el área de inglés de los estudiantes del 4to grado de secundaria del Colegio Nacional Iquitos – 2010*. (Tesis de Licenciatura). Recuperado el 10 de junio del 2015 de: <http://www.buenastareas.com/ensayos/Tesis-Ensayo/59396742.html>
- Gonzales, C. (2011). *Metodologías de aprendizaje colaborativos a través de las tecnologías*. Recuperado el 04 de junio del 2015. Disponible en: <https://books.google.com.pe/books?id=imCRAwAAQBAJ&pg=PA109&dq=casta%20C3%B1o+2007:+cambios+en+la+concepci%C3%B3n+del+aprendizaje&hl=es-419&sa=X&ved=0CBoQ6AEwAGoVChMItrG3jc6TyQIVg3gmCh3HgAIr#v=onepage&q=casta%20C3%B1o%202007%3A%20cambios%20en%20la%20concepci%C3%B3n%20del%20aprendizaje&f=true>
- Hernández, R. Fernández, C y Baptista, P. (2014). *Metodología de la Investigación*, sexta edición. México. McGraw-Hill.
- Manrique, N. (2013). *Evaluación del uso de internet como recurso educativo en el rendimiento académico del área de comunicación en los estudiantes del sexto grado de primaria de la institución educativa n° 3071 - Manuel García Cerrón, Puente Piedra, lima 2011*. (Tesis de Maestría). Recuperado el 10 de junio . Disponible en: http://cybertesis.unmsm.edu.pe/bitstream/cybertesis/3758/1/Manrrique_on.pdf

Minedu (2009). *Diseño Curricular Nacional de la Educación Básica Regular*. Lima – Perú 2da edición. Recuperado el 10 de junio del 2015. Disponible en: [file:///C:/Users/Usuario/Downloads/dcn_2009%20\(2\).pdf](file:///C:/Users/Usuario/Downloads/dcn_2009%20(2).pdf).

Norma Legal del Peruano. Recuperado el 05 de Diciembre. Disponible en: <http://www.elperuano.com.pe/NormasElperuano/2015/09/08/1284505-4.html>

Orientaciones para el Trabajo pedagógico del Minedu (2010). Recuperado el 02 de junio del 2015 en: <http://www2.minedu.gob.pe/minedu/03-bibliografia-para-ebr/4-otpingles2010.pdf>

Minedu (2015). “*Rutas del aprendizaje Versión 2015 ¿Qué y cómo aprenden nuestros estudiantes?*” *Comunicación en entornos virtuales De 1° a 5° grados de Educación Secundaria. Lima-Perú*. Corporación Grafica Navarrete.

Ministerio de Educación Nacional de Colombia - Guía N° 22 (2006). “*Estándares Básicos de Competencias en Lenguas Extranjeras: Inglés*”. http://www.colombiaaprende.edu.co/html/micrositios/1752/articles-315518_recurso_3.pdf

Morales C. (2012). Tesis: *El Uso de la Plataforma Moodle con los recursos de la web 2.0 y su relación con las habilidades del pensamiento crítico en el sector de Historia, Geografía y Ciencias Sociales*. Recuperado el 30 de mayo del 2015 en: http://repositorio.uchile.cl/tesis/uchile/2012/cs-morales_c/pdfAmont/cs-morales_c.pdf

Moreno, J. (2014) *Educación y tecnología; Estrategias metodológicas para la integración de las Tics*. Recuperado el 15 de junio del 2015 en: https://digitum.um.es/xmlui/bitstream/10201/14619/1/Metodolog%C3%ADas_y_estrategias_did%C3%A1cticas_Infantil.pdf

Lee, M; Vivaldo, J; Flores, M; Caballero, T; Calderón, M. (2006). *Directrices para el diseño curricular en la enseñanza del inglés en el siglo XXI Reencuentro*, núm. 47. Universidad Autónoma Metropolitana Unidad Xochimilco Distrito Federal, México

Recuperado el 04 de junio del 2015. Disponible en:
<http://www.redalyc.org/pdf/340/34004703.pdf>

López, P. (2012). *Redes para la socialización: una experiencia en enseñanza secundaria*. (Tesis doctoral). Recuperado el 04 de junio del 2015 en:
<file:///C:/Users/Usuario/Downloads/TESIS%20DOCTORAL.pdf>

López, A. y Matesanz, M. (2009) Las plataformas de aprendizaje: del mito a la realidad.
http://elies.rediris.es/Language_Design/LD11/review-Lopez.pdf

Luque, G. y Ulloa, N. (2014). “*Percepciones de las alumnas de 6to grado de primaria de un colegio privado de Lima metropolitana sobre la producción de textos creativos literarios y funcionales con el uso de la Plataforma EDU 2.0*” Recuperado el 22 de Junio del 2015 en: <http://tesis.pucp.edu.pe/repositorio/handle/123456789/5571>

Pérez, N. (2014). *Influencia del Uso de la Plataforma Educaplay en el desarrollo de las capacidades de comprensión y producción de textos en el área de inglés en alumnos de 1er año de secundaria de una institución educativa particular de Lima*”. (Tesis de Maestría). Recuperado el 04 de junio del 2015 en:
<http://docslide.us/documents/plataforma-virtual-56142eeb733be.html>

Peña, Y. y Téllez, M. (2010). *La plataforma Moodle y su empleo en el desarrollo de la competencia comunicativa en idioma inglés*. Revista e-Curriculum [en línea] 2010, 6 (Diciembre-Sin mes): [Fecha de consulta: 7 de noviembre de 2015] Disponible en: <http://www.redalyc.org/pdf/766/76619157008.pdf>

Rahman, H. (2004). “*An evaluation of the teaching of reading skills of English in Bangladesh*” Recuperado el 15 de noviembre del 2015 en:<http://www.asian-efl-journal.com/Thesis/Thesis-Rahman.pdf>

Real Academia Española de la Lengua. (2008). *Diccionario de la lengua española*. Vigésimo segunda edición. España. Editorial Santillana.

- Rose, D. y Meyer, A. (2002). *Teaching Every Student in a digital age: Universal Design for learning*. California– Usa. Editorial ASCD
- Sánchez, H. y Reyes, C. (1996). *Metodología y diseño en la investigación científica*. 2da. Ed. Lima – Perú. Editorial Mantaro
- Sánchez, J. (2009 p. 218). *Plataformas de enseñanza virtual para entornos educativos*. Recuperado el 01 de noviembre en: <http://www.redalyc.org/pdf/368/36812036015.pdf>
- Sanz, S. (2010). *Aspectos Regresivos en la Retención de la Competencia Comunicativa Oral en Inglés*. (Tesis Doctoral) Recuperado el 01 de noviembre en: https://dspace.usc.es/bitstream/10347/3113/1/9788498876116_content.pdf
- Telefónica (2016). **Ruta TIC y ruta de innovación**. Scholartic Telefonica. Recuperado el 01 de enero en: <https://www.google.com.pe/search?q=www.+scholartic&oq=www.+scholartic&aqs=chrome..69i57.8414j0j7&sourceid=chrome&ie=UTF-8>
- UNESCO (2002) *.Information and communication technologies in teacher Education*. Recuperado el 05 de noviembre de: <http://unesdoc.unesco.org/images/0012/001295/129533e.pdf>
- Ur, P. (2006). *A course in Language Teaching*. Cambridge: Cambridge University Press. United Kingdom.
- Vivar, M. (2013). “*La motivación para el aprendizaje y su relación con el rendimiento académico en el área de inglés de los estudiantes del primer grado de educación secundaria*”. Recuperado el 01 de diciembre del 2014 en: http://pirhua.udep.edu.pe/bitstream/handle/123456789/1813/MAE_EDUC_105.pdf?sequence=1.

Apéndices

APÉNDICE A

MATRIZ DE CONSISTENCIA

TÍTULO: Uso de la plataforma educaplay en las capacidades del área de inglés en los estudiantes del 2do año de secundaria de la i.e. “San Antonio de Jicamarca” Vitarte; Lima, 2015. autora: Oyola Garcia Jannet

PROBLEMA	OBJETIVOS	HIPÓTESIS:	VARIABLES E	INDICADORES
<p>Problema general: ¿Cuál es la influencia del uso de la plataforma Educaplay en el desarrollo de las capacidades del área de Inglés en los estudiantes del 2do año de secundaria de la I. E. “San Antonio de Jicamarca” Vitarte; Lima, 2015?</p> <p>Problemas específicos: ¿Cuál es la influencia del uso de la plataforma Educaplay en el desarrollo de las capacidades de expresión y comprensión oral del área de Inglés en los estudiantes del 2do año de secundaria de la I. E. “San Antonio de Jicamarca” Vitarte; Lima, 2015?</p> <p>¿Cuál es la influencia del uso de la plataforma Educaplay en el desarrollo de las capacidades de comprensión de textos del área de Inglés en los estudiantes del 2do año de secundaria de la I. E. “San Antonio de Jicamarca” Vitarte; Lima, 2015?</p> <p>¿Cuál es la influencia del uso de la plataforma Educaplay en el desarrollo de las capacidades de producción de textos del área de Inglés en los estudiantes del 2do año de secundaria de la I. E. “San Antonio de Jicamarca” Vitarte; Lima, 2015?</p>	<p>Objetivo general: Determinar la influencia del uso de la plataforma Educaplay en el desarrollo de las capacidades del área de inglés en los estudiantes del 2do año de secundaria de la I. E. “San Antonio de Jicamarca” Vitarte; Lima, 2015.</p> <p>Objetivos específicos: Determinar la influencia del uso de la plataforma Educaplay en el desarrollo de la capacidad de expresión y comprensión oral del área de inglés en los estudiantes del 2do año de secundaria de la I. E. “San Antonio de Jicamarca” Vitarte; Lima, 2015.</p> <p>Determinar la influencia del uso de la plataforma Educaplay en el desarrollo de la capacidad de comprensión de textos del área de inglés en los estudiantes del 2do año de secundaria de la I. E. “San Antonio de Jicamarca” Vitarte; Lima, 2015.</p> <p>Determinar la influencia del uso de la plataforma Educaplay en el desarrollo de la capacidad de producción de textos del área de inglés en los estudiantes del 2do año de secundaria de la I. E. “San Antonio de Jicamarca” Vitarte; Lima, 2015.</p>	<p>Hipótesis principal: El uso de la plataforma Educaplay influye significativamente en el desarrollo de las capacidades del área de inglés en los estudiantes del 2do año de secundaria de la I. E. “San Antonio de Jicamarca” Vitarte; Lima, 2015.</p> <p>Hipótesis Secundarias: El uso de la plataforma Educaplay influye significativamente en el desarrollo de la capacidad de expresión y comprensión oral del área de inglés en los estudiantes del 2do año de secundaria de la I.E.“San Antonio de Jicamarca” Vitarte; Lima, 2015.</p> <p>El uso de la plataforma Educaplay influye significativamente en el desarrollo de la capacidad de comprensión de textos del área de inglés en los estudiantes del 2do año de secundaria de la I.E.“San Antonio de Jicamarca” Vitarte; Lima, 2015.</p> <p>El uso de la plataforma Educaplay influye significativamente en el desarrollo de la capacidad de producción de textos del área de inglés en los estudiantes del 2do año de secundaria de la I.E.“San Antonio de Jicamarca” Vitarte; Lima, 2015.</p>	<p>VARIABLE INDEPENDIENTE: USO DE LA PLATAFORMA EDUCAPLAY</p> <p>VARIABLE DEPENDIENTE: CAPACIDADES DEL AREA DE INGLES</p> <p>Expresión oral y comprensión oral</p> <p>Comprensión de textos:</p> <p>Producción de textos:</p>	<p>Características</p> <p>Uso pedagógico</p> <p>Expresa información personal</p> <p>-Escucha con atención, identificando el su propósito específico.</p> <p>-Usa recursos verbales y no verbales pertinentes al proceso comunicativo.</p> <p>-Reconstruye el sentido dado por el autor de un determinado texto.</p> <p>-Discrimina información relevante del texto.</p> <p>-Interpreta información para responder sobre lo leído.</p> <p>-Aplica su juicio crítico respecto a lo leído.</p> <p>- Utiliza las reglas gramaticales y ortográficas.</p> <p>- Identifica la expresión de ideas, emociones y sentimientos en textos previamente planificados.</p> <p>-Redacta texto ofreciendo información personal de manera adecuada y coherente.</p>

Tipo y diseño de estudio	Población y muestra	Técnicas e instrumentos	Método de análisis
<p>3.3.1 Tipo de Investigación. Tipo experimental con enfoque Cuantitativo.</p> <p>3.3.2. Diseño del estudio. El presente estudio se clasifica dentro del Diseño de investigación cuasi experimental.</p> <p>Diseño de dos grupo con pre test y pos test:</p> <p>Los pasos para la aplicación de este diseño son: aplicación de un pre test (O1) para la medida de la variable dependiente, aplicación del tratamiento o variable independiente (X) y, por último, aplicación, de un pos test (test posterior) para la medida de la variable dependiente (O2).</p> <p>GE O1 X O2 ----- GC O3 O4</p>	<p>Los estudiantes de 2do año de secundaria de la IE. “San Antonio de Jicamarca” Vitarte; Lima, que está compuesta por 60 alumnos. Se toma como muestra poblacional a 60 alumnos de 2do año de Educación secundaria, el estudio corresponde a la muestra no probabilística. Hernández (2010, p.131)</p>	<p>VARIABLE INDEPENDIENTE: Uso de la plataforma Educaplay</p> <p>INSTRUMENTO: sesiones de clase, cuestionario</p> <p>TÉCNICAS: encuesta</p> <p>AUTOR: Jannet Oyola Garcia</p> <p>AÑO: Noviembre 2015</p> <p>MONITOREO: Diciembre 2015.</p> <p>ÁMBITO DE APLICACIÓN: I.E. “San Antonio de Jicamarca” Vitarte; Lima</p> <p>FORMA DE ADMINISTRACIÓN: Directa</p> <p>VARIABLE DEPENDIENTE: Capacidades de área de ingles</p> <p>INSTRUMENTO: Pre- test y post-test</p> <p>TÉCNICAS: Ficha de observación</p> <p>AUTOR: Jannet Oyola Garcia</p> <p>AÑO: Noviembre 2015</p> <p>MONITOREO: Diciembre 2015.</p> <p>ÁMBITO DE APLICACIÓN: I.E. “San Antonio de Jicamarca” Vitarte; Lima</p> <p>FORMA DE ADMINISTRACIÓN: Directa</p>	<p>ESTADISTICA DESCRIPTIVA INFERENCIAL:</p> <p>Prueba de Hipótesis: Para Torres (1997) “La hipótesis es un planteamiento que establece una relación entre dos o más variables para explicar y, si es posible, predecir probabilísticamente las propiedades y conexiones internas de los fenómenos o las causas y consecuencias de un determinado problema” (p. 129).</p> <p>TÉCNICA ESTADÍSTICA</p> <p>Partiendo de que se aplica un programa educativo: Para desarrollar las capacidades del área de inglés; las técnicas de análisis estuvieron focalizadas en el contraste de medios entre los resultados de antes de aplicar el programa y después de aplicarlo mediante t de Student.</p>

APENDICE B

Operacionalización de la variable dependiente “Capacidades del área de inglés”.

Dimensiones	Indicadores	Item	Escala y valores	Niveles y rangos
Expresión y Comprensión Oral	-Expresa información personal	1,2,3,4		Inicio (0-1)
	-Escucha con atención, identificando el su propósito específico.			Proceso (2 -3)
	-Usa recursos verbales y no verbales pertinentes al proceso comunicativo.			Logrado (4 a más)
Comprensión de textos	-Reconstruye el sentido dado por el autor de un determinado texto.	5,6,7,8		Inicio (0-1)
	-Discrimina información relevante del texto.		Ordinal	Proceso (2 -3)
	-Interpreta información para responder sobre lo leído.		(4) Siempre	Logrado (4 a más)
	-Aplica su juicio crítico respecto a lo leído.		(3) Casi siempre (2) casi nunca (1) Nunca	
Producción de textos	- Utiliza las reglas gramaticales y ortográficas.	9,10,11,12, 13,14		Inicio (0 - 2)
	- Identifica la expresión de ideas, emociones y sentimientos en textos previamente planificados.			Proceso (3 - 4)
	-Redacta texto ofreciendo información personal de manera adecuada y coherente.			Logrado (5 - 6)
Total				Inicio (0 - 4)
				Proceso (5 - 9)
				Logrado (10 - 14)

APENDICE-C
INSTRUMENTOS

INSTRUMENTO DE LA VARIABLE INDEPENDIENTE

“USO DE LA PLATAFORMA EDUCAPLAY”

APRENDIENDO INGLES CON EDUCAPLAY



AUTORA:

Bach. OYOLA GARCIA, JANNET

PRESENTACIÓN

JUSTIFICACIÓN:

A partir de los bajos niveles de aprendizaje del idioma inglés detectados en los estudiantes de IE. “San Antonio de Jicamarca” surgió el proyecto de utilización de la tecnología mediante el uso de la plataforma educativa “Educaplay”, a fin de estudiar sus bondades y de qué manera esta podría contribuir en mejorar el desarrollo de las capacidades propias del idioma inglés en los estudiantes.

Con ello esperamos contribuir a que los estudiantes desarrollen su autonomía, pues al ser parte de la era del conocimiento, resulta importante que ellos sean capaces de gestionar sus propios aprendizajes, dando lugar a que se haga realidad uno de los fundamentales principios educativos, aprenderá aprender.

De igual manera es importante que los estudiantes adquieran habilidades que les permitan vivir en armonía, respetándose a sí mismos y demostrando respeto hacia los demás para finalmente ser capaces de desenvolverse haciendo uso del idioma extranjero, en situaciones de la vida real

OBJETIVOS:

General

Determinar como la plataforma Educaplay mejora el desarrollo de las capacidades en los estudiantes de la I.E. “San Antonio de Jicamarca”, en el área de inglés.

Específicos

Definir las ventajas de la plataforma Educaplay como herramienta didáctica y pedagógica.

Facilitar el gusto por el idioma inglés en los estudiantes, mediante la práctica de actividades interactivas.

Desarrollar el aprendizaje autónomo de los estudiantes mediante la buena utilización de los recursos que ofrece el internet.

CRONOGRAMA:

Duración 06 semanas

RECURSOS:

Humanos: 30 alumnos grupo experimental – docente de Inglés

Infraestructura: Aulas, sala de innovación de la IE.

Materiales: Computadoras, proyector, Cuadernos, lápices, material de escritorio, etc. en general.

TÉCNICAS PROPUESTAS:

Aplicación de la tecnología a las sesiones de clase para desarrollaremos el gusto por el idioma inglés.

CRONOGRAMA

SESIONES SEMANAS						
	1	2	3	4	5	6
1	X					
2		X				
3			X			
4				X		
5					X	
6						X

Sesión Introductoria: “IDENTIFICANDO NUESTROS OBJETIVOS”

“IDENTIFYING OUR OBJECTIVES”

Objetivos:

- Comunicar expectativas respecto al trabajo con la plataforma.
- Creación de contraseñas y familiarización con los recursos de la plataforma virtual.

Población diana

- Adolescentes.

Duración aproximada.

- 90 minutos.

Materiales necesarios

- Computadoras
- Proyector

Descripción

En la primera sesión, la docente explicara a los estudiantes del grupo en qué consistirán las sesiones del proyecto. Los alumnos conocen el aula de innovación y se familiarizan con la plataforma Educaplay, con la que trabajaran en las clases posteriores.

Para acceder a esta plataforma sólo es necesario el acceso a internet y hacer click en el vínculo [http:// www.educaplay.com](http://www.educaplay.com). También se explicara a los estudiantes que al finalizar el proyecto, ellos deberán realizar una tarea final en función con las tareas realizadas en las sesiones con la plataforma, la que será evaluada.

Se crearan las contraseñas para acceder al campo virtual de “Educaplay”

SESIÓN N° 2: “Habits and routines”

I. DATOS INFORMATIVOS

1. ÁREA : Inglés
2. GRADO : 2do
3. DURACIÓN : 2 horas (90 min.)

COMPETENCIA	CAPACIDAD	INDICADOR	PROPÓSITO SOCIAL
Expresión y Comprensión Oral	Expresa acciones y rutinas.	Se hace entender con expresiones breves.	Brindar información sobre hábitos y rutinas.

II. DESARROLLO DE LAS FASES O SITUACIONES DE APRENDIZAJE:

SECUENCIA DE SESIÓN	ESTRATEGIAS DE APRENDIZAJE	TIEMPO	RECURSOS
APRENDIENDO LO QUE SABEMOS	Observan figuras de actividades diarias, las identifican bien para posteriormente practicarlas mediante TPR. Jugamos a la profesora dice: ella dará órdenes utilizando el vocabulario sobre rutinas (get up, take a shower,) y los estudiantes harán las mímicas.	20	Gráficos de las rutinas diarias.
CONSTRUYENDO EL NUEVO SABER	Se introduce la gramática del presente simple afirmativo, conjugando algunos verbos como ejemplos del uso de la tercera persona En la plataforma practican el vocabulario de rutinas en los crosswords (crucigramas). Luego el uso del presente simple afirmativo, enfocado al uso de la tercera persona. En ella completarán los verbos de manera adecuada (fill in the blanks) Finalmente trabajarán los diálogos interactivos de la plataforma. “What’s your routine?”	40	Pizarra Plumones Sala de innovación
APLICANDO EN LA VIDA	Trabajan en pares la pregunta; What’s your routine? Uno de ellos relata su rutina y el otro dramatizara según escucha.	20	estudiantes
EVALUANDO LO APRENDIDO	• Metacognición : Los estudiantes responden las siguientes preguntas: <i>How do you feel?</i> <i>What did we learn?</i>	10	estudiantes


SESIÓN N° 3: “A day in Paolo Guerrero’s life”

DATOS INFORMATIVOS

1. ÁREA : Inglés
2. GRADO : 2do
3. DURACIÓN : 2 horas (90 min.)

COMPETENCIA	CAPACIDAD	INDICADOR	PROPÓSITO SOCIAL
Expresión Y Comprensión Oral	Expresa acciones y rutinas	Se hace entender con expresiones breves sobre sus rutinas.	Conocer sobre las rutinas de terceros a través de lecturas.
Comprensión de texto	Discrimina información relevante y complementaria.	Completa información específica según lo comprendido en del texto.	

DESARROLLO DE LAS FASES O SITUACIONES DE APRENDIZAJE:

SECUENCIA DE SESIÓN	ESTRATEGIAS DE APRENDIZAJE	TIEMPO	RECURSOS
APRENDIENDO LO QUE SABEMOS	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Pregunta a los estudiantes quien es su deportista o artista favorito: Who is your favorite singer/ soccer player? ➤ De las opciones ofrecidas por los estudiantes, se escoge a Paolo Guerrero para escribir su nombre en la pizarra. ➤ Se realiza una lluvia de ideas de las acciones que el personaje famoso realiza en su rutina diaria. Se anotan los aportes de los estudiantes. 	10	Figura de
CONSTRUYENDO EL NUEVO SABER	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Se explica que para hablar de rutinas y hábitos se utiliza el presente simple, se repasa su uso en afirmativo para todas las personas. Se enfatiza las reglas gramaticales para la tercera persona: Se realizan preguntas cortas: ➤ Paolo Guerrero gets up at 5:00 o clock ➤ He takes a shower every day. ➤ He has lunch and drives to work ➤ He practices soccer until 1:00 then he has lunch with his friends. <p>Does Paolo get up at 6:00?</p> <p>Does he take ataxi?</p> 	35	Pizarra Plumones Papelote Libro
APLICANDO EN LA VIDA	En la plataforma: Leen una lectura “A day in Messi’s life” sobre rutina de un futbolista. Para luego responder según lo comprendido. La plataforma les permitirá conocer su puntuación en la actividad y podrán chequear sus errores.	35	plataforma
EVALUANDO LO APRENDIDO	<ul style="list-style-type: none"> • Metacognición : <p>Los estudiantes responden las siguientes preguntas:</p> <p><i>How do you feel? What did we learn?</i></p> <p><i>Se les asigna el trabajo final (Exposición)</i></p>	10	estudiantes

Adaptado de Minedu (2015)

SESIÓN N° 4: “Reading is fun”

I. DATOS INFORMATIVOS

1. ÁREA : Inglés
2. GRADO : 2 do
3. DURACIÓN : 2 horas (90 min.)

COMPETENCIA	CAPACIDAD	INDICADOR	PROPÓSITO SOCIAL
COMPRENSIÓN DE TEXTOS	Infiere el significado de textos escritos.	Identifica la idea principal y secundaria en un texto.	Incrementa su vocabulario y mejora su comprensión de textos en inglés.

III. DESARROLLO DE LAS FASES O SITUACIONES DE APRENDIZAJE:

SECUENCIA DE SESIÓN	ESTRATEGIAS DE APRENDIZAJE	TIEMPO	RECURSOS
APRENDIENDO LO QUE SABEMOS	<p>Aprenderán la canción “Luka” que habla de la historia de un adolescente y la relación con sus padres.</p> <p>Se hacen preguntas en inglés respecto a la canción para reforzar las preguntas informativas: who / what /where</p> <p>What’s his name? Where does he live?</p> <p>Who is luka?</p> <p>Vuelven a entonar la canción. La profesora fomentara la buena entonación y pronunciación.</p>	20	letra de canción
CONSTRUYENDO EL NUEVO SABER	<p>Ingresa a la plataforma, en ella se les presentan textos en los cuales deberán analizar las ideas principales para responder preguntas informativas y cortas.</p> <p>Resuelven un quiz sobre la misma unidad, obteniendo puntuación y feedback.</p>	60	plataforma
EVALUANDO LO APRENDIDO	<p>Metacognición :Los estudiantes responden las siguientes preguntas:</p> <p>How do you feel?</p> <p>What did we learn?</p> <p>Why is reading in English important?</p>	10	Maestra estudiantes

SESIÓN N° 5: “WHO AM I?”

I. DATOS INFORMATIVOS

1. ÁREA : Inglés
2. GRADO : 2do
3. DURACIÓN : 2 horas (90 min.)

COMPETENCIA	CAPACIDAD	INDICADOR	PROPÓSITO SOCIAL
PRODUCCION DE TEXTOS	- Elabora textos escritos, describiendo información personal.	Redacta texto en el presente simple, a partir de palabras establecidas.	Conoce los verbos básicos en inglés, ampliando su vocabulario para expresarse en el idioma.

III. DESARROLLO DE LAS FASES O SITUACIONES DE APRENDIZAJE:

SECUENCIA DE SESIÓN	ESTRATEGIAS DE APRENDIZAJE	TIEMPO	RECURSOS
APRENDIENDO LO QUE SABEMOS	Ingresa a la plataforma y observan un video sobre profesiones y ocupaciones. El objetivo es identificarlas para ello trabajan actividades para completar vocabulario aprendido.	10	plataforma
CONSTRUYENDO EL NUEVO SABER	Se refuerza el uso y gramática del presente simple para afirmación, negación y pregunta. En la plataforma: Analizan la gramática del presente simple, Redactando oraciones a partir de palabras establecidas. 1 He/ do/ his homework 2. We/ not study/ history 3. They/ play/ soccer the whole afternoon Trabajan actividades de adivinanza sobre profesiones. (Riddles)	45	Pizarra Plumones plataforma
APLICANDO EN LA VIDA	JUGAMOS WHO AM I? (adivinanzas) Leen etiquetas, ejemplo: I act on tv. Who am I? I work in a police station. Who am I? I teach students. Who am I?	20	estudiantes etiquetas
EVALUANDO LO APRENDIDO	<ul style="list-style-type: none"> Metacognición : Los estudiantes responden las siguientes preguntas: <i>How do you feel?</i> <i>What did we learn?</i>	15	estudiantes

SESIÓN N° 6: “A DAY IN MY LIFE - EXPOSITION”

DATOS INFORMATIVOS

1. ÁREA : Inglés
2. GRADO : 2do
3. DURACIÓN : 2 horas (90 min.)

COMPETENCIA	CAPACIDAD	INDICADOR	PROPÓSITO SOCIAL
Expresión y Comprensión Oral	Emplea expresiones adecuadas para mencionar su rutina.	Menciona su rutina con adecuada entonación y pronunciación.	Expone sobre su rutina.

DESARROLLO DE LAS FASES O SITUACIONES DE APRENDIZAJE:

SECUENCIA DE SESIÓN	ESTRATEGIAS DE APRENDIZAJE	TIEMPO	RECURSOS
APRENDIENDO LO QUE SABEMOS	La profesora indica que jugaran el juego de la cadena, cada uno ira mencionando una rutina, el siguiente mencionara la rutina de su compañero y la suya propia y así sucesivamente.	10	.
APLICANDO EN LA VIDA	Se evalúa un quiz en la plataforma Educaplay, aplicando la lista de cotejo. Se ofrecen algunas indicaciones antes de la exposición. Los estudiantes ayudaran en la evaluación de las exposiciones mediante listad e cotejo. Se da paso a las exposiciones Finalmente entonamos una canción en inglés.	20	Plataforma Pizarra Plumones
EVALUANDO LO APRENDIDO	<ul style="list-style-type: none"> • Metacognición : Los estudiantes responden las siguientes preguntas: <i>How do you feel?</i> <i>What did we learn?</i>	15	estudiantes

Apéndice D

Ficha de observación para evaluar la comprensión y la producción de textos utilizando la plataforma educativa “Educaplay”

Datos Generales:

Grado: Fecha:

Nivel: N° de alumnos:

INSTRUCCIONES: A continuación se presentan los elementos de la observación que se realizará durante el desarrollo de las clases y a los resultados del post-test de los alumnos de 2do de secundaria que utilizaran la plataforma educativa “Educaplay” para el desarrollo de las capacidades de expresión y comprensión oral, comprensión y producción de textos en el área de inglés.

Expresión y comprensión oral	si	no	Cantidad de alumnos			Observaciones
a. Responden preguntas sobre información personal.						
b. Escuchan y comprenden información específica.						
c. Emplean de forma pertinente los recursos verbales y no verbales según su propósito.						
d. Comprenden el sentido del mensaje escuchado.						
e. Escuchan y siguen instrucciones.						

Comprensión de textos	si	no	Cantidad de alumnos			Observaciones
1. Comprenden lo que leen (se detienen y piensan)						
1. Releen (al no comprender el texto)						
2. Son capaces de encontrar claves que le ayuden a responder las preguntas.						
3. Responden a preguntas referentes al texto.						
4. Completan oraciones con información de acuerdo con el texto leído.						

Producción de textos	si	no	Cantidad de alumnos			Observaciones
1. Utilizan el vocabulario y la gramática aprendida para completar textos adecuadamente.						
2. Ordenan oraciones de acuerdo a las reglas gramaticales.						
3. Redacta un texto descriptivo con cohesión y coherencia.						
4. Utilizan reglas gramaticales y ortográficas propias del texto que produce.						
5. Revisa el texto redactado teniendo en cuenta su adecuación y coherencia.						

Adaptado de: Pérez (2014)

Apéndice E

CUESTIONARIO: USO DE LA PLATAFORMA EDUCAPLAY

DATOS GENERALES

1. Género: Masculino () Femenino () Fecha: ____/____/ 2015

Estimado estudiante, favor de contestar a los siguientes ítems marcando con un aspa (X) en el lugar de la escala que mejor refleje su opinión.

Gracias por tu colaboración.

Items	Nunca	Algunas veces	Casi siempre	Siempre
Plataforma “Educaplay”				
1. Fue fácil utilizar la Plataforma “Educaplay”.				
2. Es fácil recordar aquello que aprendiste en la plataforma “Educaplay”.				
3. El uso de la plataforma “Educaplay”. soluciona tus dudas respecto a la clase.				
4. Resulta motivador aprender inglés mediante la plataforma “Educaplay”.				
5. El uso de la plataforma “Educaplay” es apropiado para aprender mejor.				
6. Tus logros de aprendizaje mediante el uso de la plataforma “Educaplay” te son satisfactorios.				
7. Las herramientas de la plataforma “Educaplay” son comprensibles y fáciles de utilizar.				
8. Fue fácil interactuar en las diferentes actividades de la Plataforma “Educaplay”.				
Expresión y comprensión oral, comprensión y producción de textos				

9. Las actividades de “Diálogos” ayudaron a mejorar tu pronunciación.				
10. Los “Diálogos” de la plataforma “Educaplay”. ayudaron a mejorar tu nivel de comunicación en inglés.				
11. Los “Dictados” de la plataforma “Educaplay” ayudaron a mejorar tu comprensión auditiva del inglés				
12. Las actividades “Cuestionarios tipo Test” te ayudaron a identificar información relevante al texto.				
13. Los “Videoquiz” te ayudaron a comprender la información con facilidad.				
14. Las actividades “completar textos” te ayudaron a comprender el texto y colocar la palabra correcta.				
15. Las actividades “sopa de letras” te ayudaron a practicar el nuevo vocabulario.				
16. Las actividades “crucigramas” te ayudaron a escribir las palabras correctamente.				
17. Las actividades “ordenar letras” te ayudaron a escribir las palabras correctamente.				
18. Las actividades “ordenar oraciones” mejoraron tu nivel de escritura en inglés.				

Instrumento de la variable dependiente: Capacidades del área de Inglés**ENGLISH TEST**

NAME:.....GRADE AND SECTION:.....

I. ORAL EXPRESSION AND COMPREHENSION**1. Answer the questions.**

- A. What is your name? ()
B. How old are you? ()
C. Where are you from? ()
D. What do you do in your free time? ()

2. Listen to the teacher and circle the correct alternative.

She is Kina Malpartida. She is a professional boxer, _____ from Lima Peru.
_____ birthday is on March 25th, she is _____ years old.

- A. she is – Her - thirty five
B. he is – Her - thirty six
C. she is – His - thirty two

3. Look at the teacher and describe his actions. Circle the correct answer.

- | | | |
|------------------|--------------------|-----------|
| 1. Run | 2. Cry | 3. get up |
| 4. Take a shower | 5. Brush the teeth | 6. Go to |

4. Listen and complete.

I _____ a funny girl who like to _____ ice creams and chocolate _____.

- A. have - drink- cake
B. am - eat- cake
C. am - eats- cake

II. READING COMPREHENSION

Read and answer.

A DAY IN MESSI'S LIFE

His name is Leo Messi. He is 28 years old. He was born in Argentina and he is a soccer player. He plays for FC Barcelona club. He is very famous and he lives in Spain.



Every day he gets up at five o'clock in the morning. He goes jogging at the park. After that, he takes a shower and gets dressed. Then, at half past six, he has breakfast. He drinks coffee and milk and has some bread. He also likes yogurt and cereal.

After breakfast he brushes his teeth and drives to work. He trains until 3 o'clock. It's important for a good soccer player to train daily.

In the afternoon, he has lunch with his friends. They usually eat salad with fish or chicken. They drink a lot of water, and don't drink any soda because it's bad for their health.

He finishes work at 5 o'clock and goes back home to play with his son Thiago who is one year old. Next, he watches TV or listens to music. In the evening, he usually goes to the cinema or eats out in a restaurant.

He goes to sleep at 10 o'clock because the next day he gets up very early in the morning.

5. What is the reading about?

- A. Messi, the soccer player.
- B. Messi is Argentinian.
- C. Messi's routine.

6. Who is Thiago?

- A. His dog.
- B. His son.
- C. His friend.

7. Does he get up at 6:00 am?

- A. Yes, he does.
- B. No he doesn't.
- C. Yes, she does.

8. Express your point of view about Messi's life?

- A. It's funny.
- B. It's hard. He trains every day.
- C. It's ugly.

III. WRITING**Choose the correct answer to complete the text.**

My name is Tom. I (8)----- a mechanic. I (9)----- in Cuzco, I have a brother and a sister. My sister is a university student. She (10)----- medicine. She is going to be a doctor. My brother doesn't want to go to university, because he wants to be a mechanic like me. He sometimes helps me in my shop. He hasn't finished the school yet. When he finishes his education, he is thinking of working with me. We will run the business together.

- | | | |
|--------------|------------|-------------|
| 9. A) is | B) are | C) am |
| 10. A) lives | B) live | C) living |
| 11. A) study | B) studies | C) studying |

Complete the sentences with the correct alternative.

12. Ann usually _____ shopping on Friday.
 a) walks b) goes c) buys
13. Tom always takes a _____ after playing soccer.
 a) soda b) movie c) shower

14. Write a paragraph about you. (4ptos)

Name: _____

Age: _____

Country/nationality: _____

Everyday Activities: _____

Answer sheet**I. ORAL EXPRESSION AND COMPREHENSION:**

1. _____ (Teacher's answer)
2. A B C
3. A B C
4. A B C

II. READING COMPREHENSION

5. A B C
6. A B C
7. A B C
8. A B C

WRITING:

9. A B C
10. A B C
11. A B C
12. A B C
13. A B C

14. **Write a paragraph about you.**

[illegible]

[illegible]

[illegible]

Apéndice H

Base de datos de la prueba piloto: Prueba escrita: Capacidades del Área de Inglés.

SUJETO	ITEM1	ITEM2	ITEM3	ITEM4	ITEM5	ITEM6	ITEM7	ITEM8	ITEM9	ITEM10	ITEM11	ITEM12	ITEM13	ITEM14	
1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	13
2	0	0	0	0	1	0	0	0	0	1	1	1	1	0	5
3	1	0	0	0	0	1	0	1	1	0	1	1	0	1	7
4	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	13
5	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	13
6	0	0	1	0	1	0	0	0	1	1	1	1	0	0	6
7	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	14
8	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	13
9	1	1	1	1	1	0	0	1	1	0	1	1	1	1	11
10	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	12
Suma	8.00	7.00	8.00	7.00	8.00	7.00	5.00	7.00	8.00	7.00	9.00	10.00	8.00	8.00	Vt= 11.34
P	0.5	0.5	0.5	0.5	0.5	0.5	0.3	0.5	0.5	0.5	0.6	0.7	0.5	0.5	s(PQ)= 3.42
Q (1-P)	0.5	0.5	0.5	0.5	0.5	0.5	0.7	0.5	0.5	0.5	0.4	0.3	0.5	0.5	
PQ	0.24889	0.24889	0.25	0.25	0.25	0.25	0.22	0.25	0.25	0.25	0.24	0.22	0.25	0.25	
NUMERO DE ITEMS= 14															0.7274

Apéndice I

Base de datos del pre y post test: grupo control y experimental

SUJ ET O	ITEM 1	ITEM 2	ITE M 3	ITEM 4	D1	IT E M 5	ITEM 6	ITEM 7	ITEM 8	D2	ITE M9	ITEM 10	ITEM 11	ITEM 12	ITEM 13	ITE M1 4	D3	TOTA L
1	1	0	1	1	3	0	1	0	1	2	0	0	1	0	1	0	2	7
2	0	0	0	0	0	1	0	0	0	1	0	1	1	1	1	0	4	5
3	1	0	0	0	1	0	1	0	1	2	1	0	0	0	0	1	2	5
4	0	1	0	1	2	1	0	1	0	2	1	1	0	1	1	1	5	9
5	0	0	1	1	2	0	1	0	0	1	0	1	0	0	1	0	2	5
6	0	0	1	0	1	1	0	0	0	1	1	1	1	1	0	0	4	6
7	0	1	1	0	2	1	1	1	1	4	0	0	1	1	0	0	2	8
8	1	0	0	1	2	0	1	1	0	2	1	1	0	1	0	0	3	7
9	1	1	1	1	4	1	0	0	1	2	1	0	0	0	1	0	2	8
10	1	0	0	0	1	0	1	0	0	1	0	1	1	1	1	1	5	7
11	1	0	1	0	2	1	0	0	0	1	0	0	0	1	1	0	2	5
12	1	0	0	0	1	1	0	0	1	2	1	0	0	1	1	1	4	7
13	0	0	0	1	1	0	1	1	1	3	1	1	0	1	1	1	5	9
14	1	0	0	0	1	1	0	0	0	1	1	0	0	0	1	1	3	5
15	1	1	0	1	3	1	0	1	1	3	1	1	1	0	0	0	3	9
16	1	0	1	0	2	1	1	0	0	2	0	0	1	1	0	0	2	6
17	0	0	0	0	0	1	0	0	0	1	0	1	1	1	1	0	4	5
18	1	0	0	0	1	0	1	0	1	2	1	0	1	1	0	1	4	7
19	0	1	1	0	2	1	1	1	0	3	1	1	0	0	0	0	2	7
20	0	1	0	1	2	1	1	0	1	3	1	0	1	1	1	0	4	9
21	0	0	1	0	1	1	0	0	0	1	1	1	0	1	0	0	3	5
22	0	0	1	1	2	1	0	1	0	2	0	0	0	0	0	1	1	5
23	1	1	1	1	4	0	1	1	1	3	1	1	1	1	1	0	5	12
24	1	0	1	1	3	1	0	0	1	2	1	0	1	0	1	1	4	9
25	1	1	1	1	4	0	1	1	0	2	0	0	1	1	1	0	3	9
26	1	1	0	1	3	0	1	0	1	2	1	0	1	1	0	1	4	9
27	0	0	0	0	0	1	0	0	1	2	0	0	0	1	1	1	3	5
28	0	0	0	1	1	0	1	1	1	3	1	1	0	1	1	1	5	9
29	1	0	0	0	1	1	0	0	0	1	1	0	0	0	1	1	3	5
30	1	1	0	1	3	0	1	1	0	2	1	0	1	1	0	0	3	8

EXPERIMENTAL PRE TEST

SUJE TO	ITE M 1	ITE M 2	ITE M 3	ITE M 4	D 1	ITE M 5	ITE M 6	ITE M 7	ITE M 8	D 2	ITE M 9	ITEM 10	ITEM 11	ITEM 12	ITEM 13	ITEM 14	D 3	TOT AL
1	0	0	0	0	0	1	0	0	0	1	0	1	1	1	1	0	4	5
2	1	0	0	0	1	0	1	0	1	2	1	0	1	1	0	1	4	7
3	0	1	1	0	2	1	1	1	0	3	1	1	0	0	0	1	3	8
4	0	1	0	1	2	1	1	0	1	3	1	0	1	1	1	0	4	9
5	0	0	1	0	1	1	0	0	0	1	1	1	0	1	0	0	3	5
6	0	0	1	1	2	1	1	0	0	2	1	1	0	0	1	0	3	7
7	1	0	0	1	2	0	1	0	0	1	1	1	0	0	0	0	2	5
8	1	0	1	1	3	1	0	0	1	2	1	0	1	0	1	1	4	9
9	1	1	1	1	4	0	1	1	0	2	0	0	1	1	1	0	3	9
10	1	1	0	1	3	0	1	0	1	2	1	0	1	1	0	1	4	9
11	0	0	0	0	0	1	0	0	1	2	0	0	0	1	1	1	3	5
12	0	0	0	1	1	0	1	1	1	3	1	1	0	0	0	1	3	7
13	1	0	0	0	1	1	0	0	0	1	1	0	0	0	1	1	3	5
14	1	1	0	1	3	0	1	0	0	1	1	0	0	0	0	0	1	5
15	1	0	1	1	3	0	1	0	1	2	0	0	1	0	1	0	2	7
16	0	0	0	0	0	1	0	0	0	1	0	1	1	1	1	0	4	5
17	1	0	0	0	1	0	1	0	1	2	1	0	0	0	0	1	2	5
18	0	1	0	1	2	1	0	0	1	2	1	1	0	1	0	0	3	7
19	0	0	1	1	2	0	1	0	0	1	0	1	0	0	1	0	2	5
20	0	0	1	0	1	1	0	0	0	1	1	1	1	1	0	0	4	6
21	0	1	1	0	2	1	1	1	1	4	0	0	1	1	0	0	2	8
22	1	0	0	1	2	0	1	1	0	2	1	1	0	1	0	0	3	7
23	1	1	1	1	4	1	0	0	1	2	1	0	0	0	1	0	2	8
24	1	0	0	0	1	0	1	0	0	1	0	1	1	1	1	1	5	7
25	1	0	1	0	2	1	0	0	0	1	1	0	0	1	0	0	2	5
26	1	0	0	0	1	1	0	0	1	2	1	0	0	1	1	1	4	7
27	0	0	0	1	1	0	1	0	1	2	1	0	0	0	0	1	2	5
28	1	0	0	0	1	1	0	0	0	1	1	0	0	0	1	1	3	5
29	1	0	0	1	2	1	0	0	1	2	1	1	0	0	0	0	2	6
30	1	1	0	0	2	1	0	0	1	2	1	0	0	0	0	0	1	5

EXPERIMENTAL POST TEST

SUJETO	P1	P2	P3	P4	D1	P5	P6	P7	P8	D2	P9	P10	P11	P12	P13	P14	D3	TOTAL
1	1	1	1	1	4	1	0	1	1	3	1	0	1	1	0	1	4	11
2	1	1	1	1	4	0	1	1	1	3	1	1	1	1	1	1	6	13
3	0	1	1	1	3	1	0	1	1	3	0	1	1	0	1	1	4	10
4	1	1	1	1	4	1	1	0	1	3	1	1	1	1	1	1	6	13
5	1	1	0	1	3	1	1	1	1	4	1	1	1	0	1	1	5	12
6	1	1	1	0	3	1	1	1	1	4	0	1	1	1	1	1	5	12
7	1	1	1	1	4	1	1	1	1	4	1	1	0	1	0	1	4	12
8	0	1	1	1	3	1	1	1	1	4	1	1	1	1	1	1	6	13
9	1	0	0	1	2	1	0	1	1	3	1	1	1	1	1	1	6	11
10	1	1	1	0	3	0	1	1	1	3	1	1	1	1	1	1	6	12
11	1	1	0	1	3	1	1	1	1	4	1	1	1	1	0	1	5	12
12	1	0	0	1	2	1	0	0	1	2	1	1	0	1	1	1	5	9
13	0	1	1	1	3	1	1	0	1	3	1	1	1	1	1	1	6	12
14	1	0	1	1	3	1	0	1	1	3	1	1	1	1	1	1	6	12
15	1	1	1	1	4	1	1	1	1	4	1	1	0	1	1	1	5	13
16	1	1	1	1	4	1	0	1	1	3	1	1	1	1	1	1	6	13
17	1	1	1	1	4	1	1	1	1	4	1	1	1	1	1	1	6	14
18	0	1	0	1	2	1	0	1	1	3	0	1	1	0	1	1	4	9
19	1	1	1	1	4	1	1	0	1	3	1	1	1	1	1	1	6	13
20	1	1	0	1	3	1	1	1	1	4	1	1	1	0	1	1	5	12
21	1	0	0	0	1	1	1	1	1	4	0	0	1	0	1	0	2	7
22	1	1	1	1	4	1	1	1	1	4	1	1	0	1	0	1	4	12
23	0	1	1	1	3	1	1	1	1	4	1	1	1	1	1	1	6	13
24	1	0	0	1	2	1	0	1	1	3	1	1	1	1	1	1	6	11
25	1	1	1	0	3	0	1	1	1	3	1	1	1	1	1	1	6	12
26	1	1	0	1	3	1	1	1	1	4	1	1	1	1	0	1	5	12
27	1	0	0	1	2	1	0	0	1	2	1	1	0	1	0	0	3	7
28	0	1	1	1	3	1	1	0	1	3	1	1	1	1	1	1	6	12
29	1	0	0	1	2	1	0	0	0	1	1	1	1	1	0	0	4	7
30	1	1	1	1	4	1	1	1	1	4	1	1	0	1	1	1	5	13

GRUPO CONTROL POST TEST

SUJE TO	ITE M1	ITE M2	ITE M3	ITE M4	D 1	ITE M5	ITE M6	ITE M7	ITE M8	D 2	ITE M9	ITEM 10	ITEM 11	ITEM 12	ITEM 13	ITEM 14	D 3	TOT AL
1	0	0	0	0	0	1	0	0	0	1	0	1	1	1	1	0	4	5
2	1	0	0	0	1	0	1	0	1	2	1	0	1	1	0	1	4	7
3	0	1	1	0	2	1	1	1	0	3	1	1	0	0	0	1	3	8
4	0	1	0	1	2	1	1	0	1	3	1	0	1	1	1	0	4	9
5	0	0	1	0	1	1	0	0	0	1	1	1	0	1	0	0	3	5
6	0	0	1	1	2	1	1	0	0	2	1	1	0	0	1	0	3	7
7	1	0	0	1	2	0	1	0	0	1	1	1	0	0	0	0	2	5
8	1	0	1	1	3	1	0	0	1	2	1	0	1	0	1	1	4	9
9	1	1	1	1	4	0	1	1	0	2	0	0	1	1	1	0	3	9
10	1	1	0	1	3	0	1	0	1	2	1	0	1	1	0	1	4	9
11	0	0	0	0	0	1	0	0	1	2	0	0	0	1	1	1	3	5
12	0	0	0	1	1	0	1	1	1	3	1	1	0	0	0	1	3	7
13	1	0	0	0	1	1	0	0	0	1	1	0	0	0	1	1	3	5
14	1	1	0	1	3	0	1	0	0	1	1	0	0	0	0	0	1	5
15	1	0	1	1	3	0	1	0	1	2	0	0	1	0	1	0	2	7
16	0	0	0	0	0	1	0	0	0	1	0	1	1	1	1	0	4	5
17	1	0	0	0	1	0	1	0	1	2	1	0	0	0	0	1	2	5
18	0	1	0	1	2	1	0	0	1	2	1	1	0	1	0	0	3	7
19	0	0	1	1	2	0	1	0	0	1	0	1	0	0	1	0	2	5
20	0	0	1	0	1	1	0	0	0	1	1	1	1	1	0	0	4	6
21	0	1	1	0	2	1	1	1	1	4	0	0	1	1	0	0	2	8
22	1	0	0	1	2	0	1	1	0	2	1	1	0	1	0	0	3	7
23	1	1	1	1	4	1	0	0	1	2	1	0	0	0	1	0	2	8
24	1	0	0	0	1	0	1	0	0	1	0	1	1	1	1	1	5	7
25	1	0	1	0	2	1	0	0	0	1	1	0	0	1	0	0	2	5
26	1	0	0	0	1	1	0	0	1	2	1	0	0	1	1	1	4	7
27	0	0	0	1	1	0	1	0	1	2	1	0	0	0	0	1	2	5
28	1	0	0	0	1	1	0	0	0	1	1	0	0	0	1	1	3	5
29	1	0	0	1	2	1	0	0	1	2	1	1	0	0	0	0	2	6
30	1	1	0	0	2	1	0	0	1	2	1	0	0	0	0	0	1	5
30	1	1	0	1	3	0	1	1	0	2	1	0	1	1	0	0	3	8

Apéndice J

Aplicación del pre test: grupo control y experimental



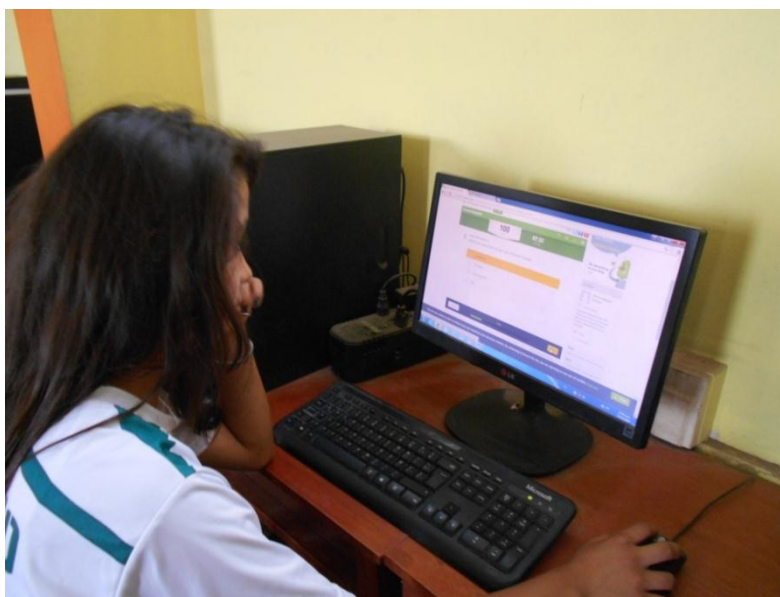
Aplicación del Post- Test: Grupo control y experimental



Haciendo uso de la plataforma Educaplay



Aprendiendo con las actividades de Educaplay



Tomando un test en Educaplay.

